Año VIII - Nº 87 - 795 Ptas.

HOBBY CONSOLAS



Revista indepen...

BLUE STINGER
Desde Japón, para Dreamcast

Regalamos
20 Tomb Raider III
20 Crash Bandicoot 3

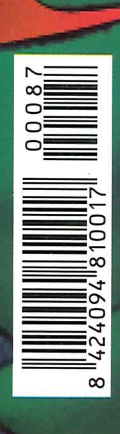
Un mes de lujo en PlayStation
FIFA '99
TOMB RAIDER III
CRASH BANDICOOT 3
RIVAL SCHOOLS
APOCALYPSE
TOCA TOURING CARS 2
COOLBOARDERS 3

No diga ACCIÓN, diga... **TUROK 2**

La aventura más maravillosa jamás jugada

THE LEGEND OF ZELDA

OCARINA OF TIME





Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección: Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redactores: Javier Domínguez, Alberto Lloret
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de sección), David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Olga Herranz, Roberto Lorente, David García, Sergio Herrera
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)

• • • • • • •

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Karsten Otto
Subdirectores Generales: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director Editorial: Domingo Gómez
Directora Comercial: Mamen Perera
PUBLICIDAD.
Madrid: Jefa de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4°. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4°. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2° A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado

REDACCION.
C/ Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99
Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES.
Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**

AS
GRUPO AXEL SPRINGER

Número 87 - Diciembre 1998

Sumario


Nº 87
¿QUIÉN SERÁ
EL CAMPEÓN MUNDIAL?
© 1998 VIDEO SYSTEM CO., LTD./PARADIGM ENTERTAINMENT INC.. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.
F-1 WORLD GRAND PRIX
11 equipos, 22 pilotos,
17 circuitos originales.
Esta es la auténtica temporada de Fórmula 1 1997.
Disfruta del emocionante mundo de la Fórmula 1 a través
de unos gráficos de alto realismo. Con opciones de puesta a punto,
estrategia de boxes, cambio de clima y repetición de la carrera
desde 6 puntos de vista distintos con una calidad casi fotográfica.
Memoria para guardar tus partidas. Compatible con Rumble Pak™.
Para 1 ó 2 jugadores.
Exclusivo para Nintendo® 64.
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1998 Nintendo Co., Ltd.
NINTENDO 64
www.nintendo.es
Nintendo®

NOVEDADES EN EL CAMPEONATO de F-1 WORLD GRAND PRIX



Ante la masiva participación en el campeonato, hemos decidido no sólo premiar a los tres primeros sino a los cien mejores pilotos de España.

Los CIEN primeros GANARÁN como mínimo un juego.





www.nintendo.es

AMPLIAMOS EL NÚMERO DE GANADORES
LOS 100 PRIMEROS TIENEN REGALO SEGURO



Regalamos más 1.000.000 de pesetas en premios

JUEGA

Haz el mejor tiempo posible en el siguiente modo de juego:





- Modo Time Trial
- Circuito de Jerez (Grand Prix de Europa)
- Elige el nivel de dificultad, el equipo, el coche y los parámetros que quieras.



LLAMA

Comprueba que el tiempo de tu mejor vuelta esté guardado en la memoria de tu cartucho y llama al Club Nintendo.
Comunícales tu número de registro, tu mejor tiempo en el circuito de Jerez (Grand Prix de Europa) y te dirán al instante tu clasificación...

GANA

Aqui figuraran los tiempos que debes comunicarnos.

PRIMER PREMIO: El mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 300.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de:
- Un equipamiento completo para poder empezar a hacer Karting (un kart de competición con garaje gratuito durante un año en el circuito de Karting más cercano a su casa, 3 juegos de neumáticos, un mono, unos guantes, unas botas y un casco personalizado)
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

SEGUNDO PREMIO: El segundo mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 150.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de:
- Un día para probar el Karting con tres amigos en el circuito más cercano a su casa.
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

TERCER PREMIO: El tercer mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 64.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de:
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

DEL CUARTO AL 100: Un juego de Nintendo 64 a elegir en el catálogo de Nintendo España, S.A.

Si tienes cualquier duda sobre este campeonato puedes llamar al teléfono del Servicio de Atención al Consumidor del Club Nintendo (902 11 70 45 ó 91 659 74 47 para los usuarios de Madrid) donde responderán a todas tus dudas.

IMPORTANTE : para regístrate y participar en el campeonato sólo podrás llamar al teléfono que aparece en la Tarjeta de Registro que encontrarás dentro de la caja de F-1 World Grand Prix. Bases depositadas ante Notario.

Editorial

Ni en los mejores tiempos.

¡Ya hay un millón de PlayStation en nuestro país! Sony así lo ha anunciado y aunque quizá a vosotros os parezca un dato simplemente interesante, lo cierto es que tiene mucha, mucha importancia. Pensad que cuando se habló del "boom" de las consolas, esos años en que Super Nintendo y Mega Drive se repartían el bacalao, ésa era la cifra global de consolas en el mercado. Ahora PlayStation, ella solita, está en un millón de hogares. ¿Os imagináis lo que puede ocurrir estas Navidades? Sony habla de otras 500.000 consolas...

Es obvio que estas cifras demuestran por sí solas que el sector de los videojuegos ha ganado una importancia social y económica que no había tenido nunca en nuestro país. La máquina de Sony se ha convertido por méritos propios en la abanderada del sector. Y es que la filosofía de la compañía y de la máquina han conseguido que los videojuegos sean aceptados por un usuario cada vez más adulto y con muy diferentes gustos. Probablemente sea el enorme catálogo de juegos de PlayStation, donde cabe de todo, el responsable de esas cifras de ventas que apenas podíamos soñar hace unos años.

Claro que este momento dulce no está siendo disfrutado sólo por Sony. Nintendo ve como las ventas de su Nintendo 64 suben como la espuma apoyadas en títulos que ponen los pelos de punta con su calidad. Y ¿qué podemos decir de Game Boy que no sepáis? La portátil nunca ha dejado de venderse, en todos sus formatos y colores, y la puesta a la venta a finales de noviembre de Game Boy Color ha vuelto a disparar los lanzamientos de juegos y probablemente sea uno de los regalos estrella de estas Navidades. Con permiso, claro, de su señoría PlayStation.

La cosa está más caliente que nunca y podemos decir sin temor a equivocarnos que las consolas tienen su futuro asegurado. Este mercado vive uno de sus momentos más importantes y nosotros, todos nosotros, tenemos la suerte de disfrutarlo.

EL SENSOR





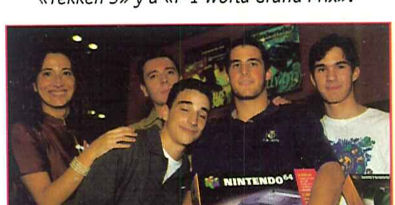
¡Arrasamos en el SIMO!

La reciente edición del SIMO, celebrada en Madrid en el recinto ferial Juan Carlos I entre los pasados días 3 y el 8 de noviembre, terminó con un balance sobresaliente para el stand de Hobby Press.

La increíble y masiva afluencia de visitantes se hizo notar, sobre todo, los dos días en los que la feria estuvo abierta al público y quienes por allí se pasaron pudieron disfrutar de los últimos juegos para PlayStation y Nintendo 64, e incluso participar en alguno de los numerosos concursos que organizamos con «F-1 World Grand Prix» y con «Tekken 3».

Esperamos veros por allí el año que viene, porque nosotros no pensamos faltar a la cita.

Los ganadores de nuestros concursos recibieron suculentos premios, pero nada comparado con el orgullo que supone ser los mejores jugando a «Tekken 3» y a «F-1 World Grand Prix».



MOLA

• Que por fin tengáis vuestra propia Web.
No hemos hecho más que comenzar. Pensamos ir ampliando y mejorando este servicio con el tiempo.

• Los gráficos de «F1 WGP»
No están mal, no, aunque jugar es más divertido que mirar...

• «Pocket Fighters», un juego de lucha con humor ¡ya era hora!
Bueno, con humor hay otros juegos de lucha, aunque a veces el humor es un poco negro...

• Los numerosos detalles de «ISS 98» para N64, como las mangas largas, el brazalete del capitán... es el juego de fútbol que todos esperábamos desde la aparición de las consolas. ¡Viva Konami!
Vale, vale, ya hemos visto que te encanta.

• El día en que «Zelda 64» se ponga a la venta: el más importante para mí desde mi nacimiento.
¿Y el día de tu puesta de largo, qué?

• «Metal Gear Solid», que va a ser una obra maestra, aunque me da la impresión de que no es un juego muy largo.
Va a ser un juego genial. ¡Y ni se os ocurra comprarlo importado, porque Konami ha hecho un gran esfuerzo por traducirlo y doblarlo al castellano!

• La preview de «Zelda 64» del mes pasado: las seis mejores páginas de Hobby Consolas hasta este número.
¡Y eso que Nintendo sólo nos dejó el juego unas horas!

• Las imágenes de «Resident Evil Code Veronica»: espeluznantes.
¡Tengo unas ganas de jugarlo!

• «Zelda 64», «Tomb Raider 3», «Metal Gear Solid» «Sonic Adventures», «Turok 2» .. ¡vaya final de milenio!
Hasta el final del milenio todavía tienen que venir muchas maravillas.

• La calidad de las previews del mes pasado: ¿irrepetible?
Ya verás como no, aunque la verdad es que este mes no hay grandes previews.

• La pinta de «Ridge Racer Type 4»: "igualita" que la del primero.
Es que las tecnologías adelantan que es una barbaridad.

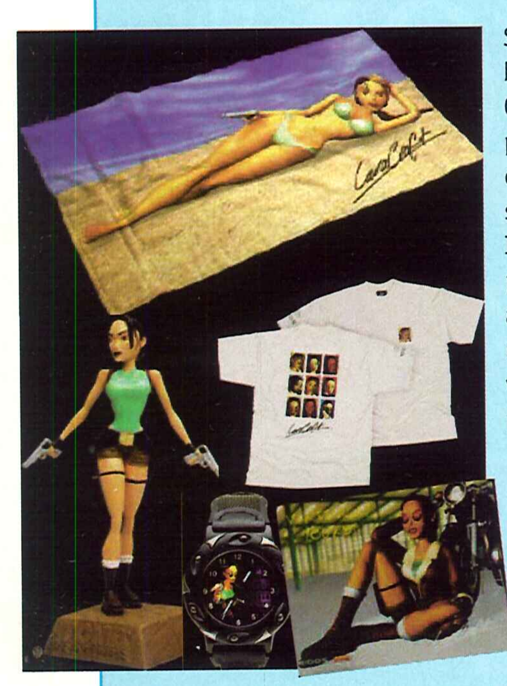
• Las 8.490 ptas. que va a costar «Zelda 64»: ¡¡¡Menuda sorpresa!!!.
Y tú que lo digas, una alegría que tengo en el cuerpo...

• La inclusión de bandas sonoras cañeras de los juegos de N64 (gracias «1080 Snowboarding»).
La música tiene cada vez más importancia... y se agradece.

• Nell McAndrew: es ella quien tiene que protagonizar la película.
Desde luego, está sobrada de... aptitudes.

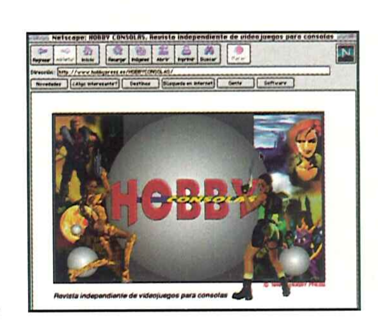
• Los anuncios de «Medievil» y «Spyro The Dragon»
Sí, la publicidad de Sony es de lo más... ¿original?

Lara hasta en la sopa



Si todavía no tenéis bastante ración de Lara Croft y vuestra admiración por ella raya en lo enfermizo, os encantará saber que a través de Internet -de momento-, podéis conseguir una auténtica colección de objetos en los que aparece vuestra heroína: relojes de pulsera, figuritas, alfombrillas de ratón, toallas de baño, camisetas firmadas... Ya no es que vayamos a encontrar a Lara hasta en la sopa, es que vamos a poder comprar sopa de Lara...

¡Estamos en La Red!



Desde hace unos días, los internautas pueden ponerse en contacto con nosotros vía InterNet. Y es que hemos inaugurado nuestra propia página en la Web de Hobby Press. Por el momento hay disponibles distintos buzones hasta los que nos podéis hacer llegar vuestras sugerencias y aportar vuestras colaboraciones en secciones como El Sensor, Teléfono Rojo, Trucos, La Gran Ocasión... Más adelante incluiremos más secciones y forums, pero ya podéis visitarnos en: **http://www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS/**

El Mayor experto



Con un poco de retraso, pero por fin hemos encontrado al Mayor Experto en Videojuegos de España. Su nombre es Javier Herrero, y se ha llevado un millón del ala por gentileza de Nintendo España.
El mes próximo os ofreceremos una interesante entrevista con este auténtico "monstruo" de los videojuegos.

Saturn sigue dando guerra en Japón

Aquí, en Europa, Saturn está dando sus últimos coletazos, pero en Japón no hay quien pueda con ella. Un mes más, un juego para esta consola se ha colocado en lo más alto de las listas de ventas de aquel país, mientras que tres títulos para Game Boy también ocupan lugares destacados. Y los juegos de PlayStation... muy "conocidos", como veis. No hay quien entienda a estos japoneses...

Lista publicada en la revista FAMISTSU:

1) *Marvel Super Heroes VS. Street Fighter* ...... *Acción/Lucha*
2) *Slayers Wandaho* .... *RPG*
3) *Beat Mania* .... *DJ SIM.*
4) *Kasei Munugatari* .... *RPG*
5) *Wario Land 2* .... *Acción*
6) *Pocket Monster Pickachu* ..... *RPG*
7) *Dragon Quest Monsters* ...... *RPG*
8) *Sanpagita* .... *ADV*
9) *Simple 1500 Series Vol.1 The Mah-Jong* .... *Tablero*
10) *Metal Gear Solid* .... *Acción*

• Saturn • PlayStation • Game Boy

NI FU NI FA

• **Las quejas sobre la traducción de «Zelda 64«. Será un juegazo de cualquier manera.**
Sí, pero si estuviera en castellano sobraría el "de cualquier manera".

• **«Tomb Raider 3». ¿No pueden ser más originales los programadores? Ya va siendo hora de que saquen nuevos personajes.**
Estamos contigo. Esperábamos más sorpresas en esta entrega (al menos no tener que enfrentarnos otra vez al T-Rex)

• **El largo tiempo de espera hasta que llegue Dreamcast.**
Que no hombre, que un año pasa volando...

• **Los que dicen que el poder gráfico de PlayStation es superior al de N64.**
Cada uno defiende lo que le gusta (o lo que tiene).

• **Que juegos como «Parappa» no hayan salido en la serie Platinum.**
Quién sabe, dale tiempo al tiempo.

• **La Neo Geo Pocket: Game Boy tiene más futuro, sobre todo cuando salga su versión Color.**
La verdad es que, al menos en España, la Neo Geo Pocket no tienen ningún futuro: no va a salir...

• **La segundas partes, vale, ¿pero las terceras?**
Algunos juegos lo merecen, -como «Crash 3»-, otros, la verdad, resultan demasiado iguales.

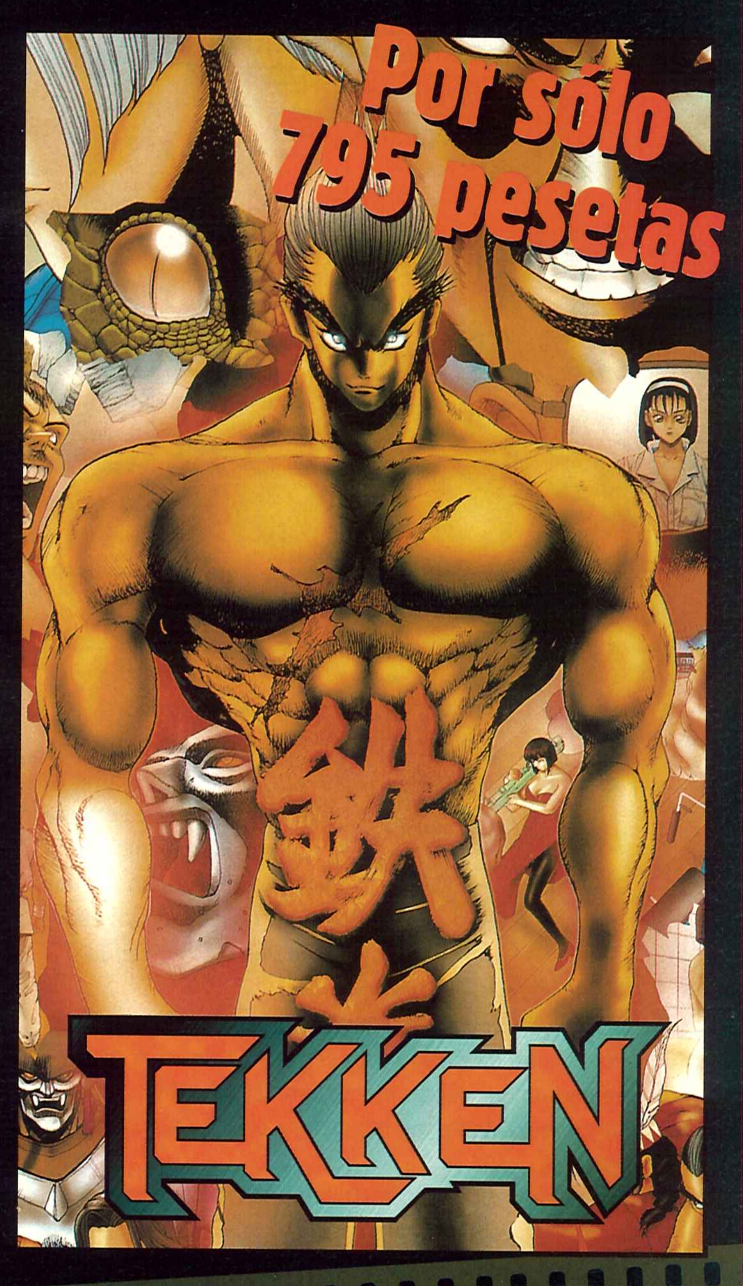
• **Experimentos como «Fluid» o «Music».**
Bueno, que a ti no te gusten no significa que no haya gente a la que le mole hacer música en la consola.

• **Las puntuaciones de la revista. Yo me fijo en lo que decís, porque con las notas me hago un lío ¿cuál es la diferencia entre 94 y 95?**
Haces muy bien, no lo sabemos ni nosotros...

Resident Evil, una película "de miedo"

Al parecer no sólo «Tomb Raider» tendrá su correspondiente versión cinematográfica, sino que «Resident Evil» también se suma a la fiesta. Capcom y Constantine Filmes se han hecho con los servicios de George A. Romero, un director que le viene como anillo al dedo a este proyecto ya que ha dirigido films tan terroríficos como "La noche de los muertos vivientes". Romero ha confesado que es muy probable que se realicen dos versiones del film, una para el público en general, y otra un poco más "fuerte" que sólo será exhibida en determinadas salas. Todavía no se conocen los nombres de los actores protagonistas.


El mes próximo
Siente la Fuerza de TEKKEN


Por sólo
795 pesetas
TEKKEN



EL SENSOR

Los + deseados

1	Final Fantasy VIII (PSX)
2	Metal Gear Solid (PSX)
3	Castlevania 64 (N64)
4	Dragon Ball (N64)
5	Silent Hill (PSX)

Ediciones de lujo



Sony está que lo tira y para demostrarlo -y, de paso, sorprender a propios y a extraños-, se ha marcado estas dos ediciones de lujo para dos de sus juegos de mayor éxito.

Como veis, las cajas son una auténtica pasada y en ellas se incluye, además del juego, un CD Rom con imágenes, un cuidado folleto explicativo y algún que otro poster de importantes proporciones.

Lo mejor es que nos han enviado unas cuantas muestras a nuestra redacción y lo peor es que no salen a la venta, sino que son productos promocionales, ya sabéis, para repartir entre gente tan importante en el sector como nosotros...

Bueno en realidad os mostramos estas fotos para que las chicas del departamento de marketing de Sony España se sientan orgullosas de las cosas que hacen...

Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	SPYRO THE DRAGON (PSX)
2	FORMULA 1 '98 (PSX)
3	GRAND THEFT AUTO (Plat., PC)
4	TENCHU (PSX)
5	TOCA TOURING CAR (Plat., PC)
6	CRASH BANDICOOT (Plat.)
7	COLIN Mc RAE (PSX, N64)
8	1080º SNOWBOARDING (N64)
9	F-ZERO X (N64)
10	F-1 WORLD GRAND PRIX (N64)

NO MOLA

• La desaparición de Game 40, y todo por culpa de un programa de sexo.

Efectivamente, el sexo ha sustituido a los videojuegos. Debe ser porque había muchos programas de videojuegos y de sexo no se habla apenas en ningún medio de comunicación ¿verdad?

• Que se hagan tantas segundas y terceras partes. ¡¡¡Queremos nuevos proyectos!!!

Que tome nota quien tenga que tomarla...

• Que «Resident Evil 3» no vaya a salir para PlayStation.

Yo no pondría la mano en el fuego...

• Que no habléis nunca de Link; sólo lo hacéis de esa aristócrata inglesa tan conocida ...

Si te parece poco lo que hemos hablado de Link el mes pasado y éste...

• El diseño de Dreamcast: el más copión de la historia.

A los diseños de las consolas les pasa como a los coches: según se mire, son todos iguales.

• Que no le pongáis un 100 a «Zelda 64». No tenéis excusas: es el juego perfecto.

Si hubiera estado en castellano...

• La espléndida sensación que me causaron las pantallas de «Soccer Club» de Dreamcast. Es sencillamente impresionante.

Todas las pantallas de los juegos de Dreamcast tienen esa pinta.

• Que saquen tan seguidos los «Tomb Raider»... si casi no da tiempo a disfrutarlos.

¿Llevas todo un año jugando con el anterior «Tomb Raider»? Pues sí que le sacas tú partido a los juegos.

• Que «Thrill Kill» siga teniendo un futuro incierto.

La sangre echa un poco para atrás a algunas compañías como EA.

• Queremos juegos traducidos en Nintendo 64.

Está un poquito difícil por lo que le toca a los juegos de la propia Nintendo, pero otras compañías traducen cada vez más.

• Que no hagáis un «Dragon Ball» para Nintendo 64.

Estamos en ello, ya le estamos dando los últimos retoques... ¿Pero todavía no te has enterado que nosotros NO hacemos juegos?

• Que no comentéis los juegos de Saturn cuando en Japón salen cientos.

Sí, pero nosotros sólo comentamos lo que se pone a la venta en España.

• Que digáis que el PC es peor que las consolas. Eso es mentira.

Entonces... ¿qué haces leyendo Hobby Consolas? ¿No tendrás una consolilla por ahí?

Un millón de PlayStation

Este mes PlayStation ha llegado a la increíble cifra de 1.000.000 de unidades vendidas en nuestro país... ¡qué pasada!, para que luego digan que esto de las consolas no le interesa a nadie.

Desde Hobby Consolas no podemos menos que felicitar a Sony en general y a Sony España en particular, pues han realizado una excelente labor y han conseguido situar a su consola como la más vendida en todo el mundo. Enhorabuena y... ¡¡a por los dos millones!!

SUBEN

Sony, que si ya ha vendido un millón de PlayStation antes de la campaña navideña... ¿a cuántas llegará después de Navidad?

Nintendo 64, que ahora por el mismo precio de antes, 19.990 pesetas, incluye el genial «Mario 64» de regalo.

Konami que después de sus dudas iniciales ha decidido traducir y doblar «Metal Gear».

Los lanzamientos para Game Boy, potenciados por la venta de la nueva GB Color.

BAJAN

Nintendo Alemania por no fiarse de las revistas y habernos obligado a ir a sus oficinas a jugar a «Zelda 64» con unos medios precarios.

Han colaborado en este Sensor:

Agustín Quer, Mario Gonzalez, Javier y David Valdivia (Terrassa), David Antelo (Lleida), El Niki Lauda del GT, David Martínez (Granada), José Antonio Roca (Gerona), Manuel Pérez Pérez (Valladolid), Antonio Serra (Málaga), Miguel Martín Oria (Madrid), Yolanda Lozano (Murcia), Albert Ferregola (Tarragona).



LLEGA F-ZERO X PARA 4 JUGADORES.
TE LO VAS A PASAR COMO DIOS.
F-ZERO X
BIENAVENTURADOS LOS QUE GOZAN DE LA DIVERSIÓN SIN LÍMITES, PORQUE DE ELLOS SERA EL REINO DE LOS JUEGOS.
NINTENDO 64
www.nintendo.es
E X C L U S I V O P A R A N I N T E N D O 6 4

JUEGA

Haz el mejor tiempo posible en el siguiente modo de juego:

- **Modo TIME ATTACK.**
- **Copa QUEEN CUP.**
- **Circuito BIG BLUE 2.**
- **Elige CUALQUIER vehículo.**

LLAMA

Comprueba que el tiempo de tu mejor vuelta (BEST LAP) esté guardado en la memoria de tu cartucho y llama al Club Nintendo.
Comunícales tu número de registro, tu mejor tiempo en el circuito Big Blue 2 y te dirán al instante tu clasificación.



Aquí figurará el tiempo que debes comunicarnos.

GANA

El primero:

- **Un televisor Schneider Sound 70-DPS de 29" con un sistema de altavoces para disfrutar del sonido Dolby Surround en casa.**
- **100.000 Ptas. (valor P.V.P. recomendado) en productos de Nintendo España, S.A.**

El segundo:

- **Una Cadena HI-FI Schneider Manhattan 2000 con Spatializer (Sonido 3D periférico).**
- **100.000 Ptas. (valor P.V.P. recomendado) en productos de Nintendo España, S.A.**

El tercero:

- **100.000 Ptas. (valor P.V.P. recomendado) en productos de Nintendo España, S.A.**

Del cuarto al número 100:

- **Un juego de Nintendo 64 a elegir en el catálogo de Nintendo España, S.A.**

Cuando finalice el concurso, el Club Nintendo llamará a los cien jugadores que encabecen la clasificación a quienes pediremos que nos envíen sus cartuchos (a portes debidos) para que podamos comprobar que sus tiempos están efectivamente grabados en la memoria del juego. En caso de que el tiempo grabado en el cartucho sea diferente al tiempo que se haya comunicado al Club Nintendo, quedará automáticamente descalificado. Si tienes cualquier duda sobre este campeonato puedes llamar al teléfono del Servicio de Atención al Consumidor del Club Nintendo (902 11 70 45 ó 91 659 74 47 para los usuarios de Madrid) dónde responderán a todas tus dudas.
IMPORTANTE: Para registrarte y participar en el campeonato sólo podrás llamar al teléfono que aparece en la tarjeta de registro que encontrarás dentro de la caja de F-ZERO X.

Admirable inicitiativa de Acclaim y New Software Center.

UN PACK CON FINES BENÉFICOS



Acclaim, con la ayuda de New Software Center, va a llevar a cabo la primera operación de venta de videojuegos con fines benéficos que se hará en España.

Esta loable iniciativa consiste en poner a la venta, a finales de Noviembre, un pack con 4 juegos para Playstation: «Overboard», «Indepedence Day», «Actua Soccer Club Edition» y «Thunderhawk 2», al increíble precio de 9.990 ptas.

Toda la recaudación que se produzca por esta venta irá destinada íntegramente a varias instituciones benéficas, entre las cuales se encuentra la fundación "Princess Trust", creada por Diana de Gales. Una excelente oportunidad de ayudar los más necesitados.

Vuelve el único rey que también es "duke".

«DUKE ZERO HOUR» EN NINTENDO 64





Ahora le toca a Nintendo 64. En un trepidante shoot'em up de tercera persona, Duke se enfrentará de nuevo a los malditos alienígenas recorriendo niveles ambientados en diferentes épocas terrestres. El salvaje Oeste americano, en el que los cowboys se convertirán en pigboys; la época victoriana, con mucho lujo y muchos zombies; o un incierto futuro relleno de aliens, servirán de escenario a la última aventura de Duke.

«Duke Zero Hour», que traerá GTI a principios del año que viene, ofrecerá unos gráficos de maravillosa facturación tanto para el protagonista como para los enemigos (incluyendo efectos de luz por doquier), extensos niveles con plataformas y caminos secretos, y un modo para cuatro jugadores que promete ser alucinante. Ya falta menos, un poco de paciencia.

Ya está a la venta un nuevo pak de Nintendo 64.

LLÉVATE A MARIO GRATIS

N64 se vendía, con su mando y todos los cables necesarios, al módico precio de 19.900 ptas., pero ya os podéis ir olvidando, porque, a partir de ahora, el denominado "Mario Pak" incluirá consola, mando y «Super Mario 64» ¡por el mismo precio que antes!

Si la anterior oferta ya era tentadora, con la inclusión de «Super Mario 64», el juego que redefinió las aventuras 3D, se acaba de convertir en irresistible.



La Quinta Columna

No se enteran

El tiempo pasa, el mundo evoluciona, las mentes se abren a nuevas ideas... pero en ciertos asuntos estamos como siempre. Sigue habiendo gente que no se entera de nada.

Seguro que muchos de vosotros visteis la entrevista -por llamarla de alguna forma- que Javier Sardá realizó a la modelo Nell McAndrew, alias Lara Croft, en su programa Crónicas Marcianas hace unas semanas.

No sólo fue una demostración de cómo no se debe hacer una entrevista, con una nula labor de documentación, con un repertorio de preguntas de escaso sentido y con ninguna química entre entrevistador y entrevistada, sino que el verdadero motor de todo el asunto, el videojuego que ha hecho mundialmente famosa a Lara Croft, quedó en un discretísimo segundo plano. Me imagino que aquellos que no estuvieran muy familiarizados con el tema debieron entender algo así como que hay una tía muy buena que se pasea por ahí con un par de... pistolas de gran calibre, y que se ha hecho tan famosa que a algún "pirao" le ha dado por hacer uno de esos juegos para consolas con esta moza como estrella para aprovechar el tirón.

Pero la cosa no queda ahí. En un reciente reportaje publicado en el diario El Mundo sobre el fenómeno Lara Croft, las directrices eran similares. Se hablaba de los millones de unidades que se habían vendido del juego, de su posible salto a la pantalla grande, de lo buena que está Nell... pero tan sólo había cuatro míseras líneas dedicadas al juego en sí. Nada acerca de sus características, de su excelente calidad, de los meses de esfuerzo que ha llevado programarlo o de las horas de diversión que ha proporcionado a esos millones de usuarios.

Y aún hay más. En un programa de radio emitido hace unos días volvieron a desenterrarse los viejos fantasmas al sacar el tema de los videojuegos sólo para hablar de la posible prohibición del lanzamiento de un título por su contenido violento.

Y a todo esto, a alguna mente privilegiada se le ocurre eliminar el programa radiofónico Game 40.

Pero ¿qué es lo que ocurre? ¿Es que nada ha cambiado en los últimos años? ¿Cuándo llegará el momento en el que se trate a los videojuegos como un entretenimiento tan serio y sano como el cine o la música?

Y mientras tanto, cada vez aparecen obras más admirables, como «Zelda 64» o «Metal Gear». Y Sony vendiendo 1 millón de consolas en nuestro país. Lo dicho, no se enteran.

Manuel del Campo

Lo BUENO es que, por primera vez, puedes sentir lo que siente un jugador de fútbol.

GAME OVER

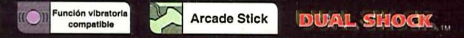
Lo MALO es que, por primera vez, puedes sentir lo que siente un jugador de fútbol.

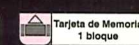
namco

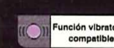
LiberoGrande™

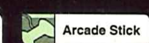
Hasta ahora, en todos los simuladores de fútbol, tú, jugando de lateral derecho, le pasabas al central, que curiosamente también eras tú. Luego avanzabas y, después de hacer una pared contigo mismo, te centrabas a ti mismo, esta vez jugando de delantero y luego.... ¡Basta ya! Lo que tienes que hacer es ocupar una sola posición, ser tú mismo durante todo el partido: un solo jugador. El libero, el cerebro del equipo. Ya verás cómo empiezas a sentir lo que siente un jugador de fútbol.
Para bien y para mal. Claro.

LíberoGrande. "El fútbol es así."







DUAL SHOCK

Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

TBWA



Virgin firma con Cryo. *Virgin acaba de hacer público un acuerdo con la compañía Cryo por el cual a partir de ahora distribuirá todos los títulos que ésta lance para PlayStation. Entre los primeros juegos encontramos las conversiones de «Atlantis» y «Egypto: La tumba del Faraón», dos juegos de gran éxito en PC que saldrán en nuestro país para la consola de Sony a principios de Diciembre.*

I Feria de Sabadell. *Como os contábamos el mes pasado, los próximos días 28 y 29 de diciembre se va a celebrar la Primera Feria de Sabadell del Videojuego donde se celebrarán torneos de «Tekken 3», «Marvel Vs SF» y «World Grand Prix». Podéis pedir información sobre este evento en el teléfono 93 7275313 (lamentamos la equivocación del mes pasado) o en la dirección de Internet jmlm@mx2.redestb.es. La Feria se celebrará en el local del Ayuntamiento situado en la Rambla, 59.*

Más Platinum. *Sony ha puesto a la venta tres nuevos juegos de la serie Platinum. Por un lado tenemos la genial conversión del arcade de pistola «Time Crisis» y por otro dos juegos de Disney, «Hercules» y «Mickey's Wild Adventures».*

Vuelven los «Lemmings». *Psygnosis está a punto de poner a la venta un CD para PlayStation que recopila las dos aventuras clásicas de los «Lemmings». Ya sabéis, para darle al coco. El precio de esta recopilación es de lo más atractivo, costará 4.990 pesetas.*

Más sobre PlayStation 2. *Si algunos rumores hablan de que PlayStation 2 podría adelantar su salida en Japón para abril del 99, otras fuentes cercanas a Sony hablan de que la consola no saldría en Europa hasta las Navidades del 2001, lo que la coloca en Japón a finales del 2000. Las informaciones no pueden ser más contradictorias. Ya veremos lo que pasa.*

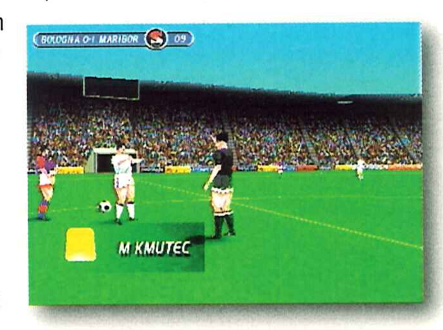
Todos contra la piratería. *Las continuas llamadas de los jóvenes a la Federación Antipitarería están permitiendo nuevas intervenciones policiales contra esta práctica ilegal tan dañina para el sector. Así, el 27 de octubre se intervino en Valencia, en el domicilio particular de A.C.C., 104 juegos, 10 chips piratas para PlayStation y 5 consolas. Por su parte, la Guardia Civil incautó el día 4 de noviembre 61 copias ilegales, 10 chips, 2 ordenadores y 4 consolas en la tienda ¡Sunsoft! de Huelva.*

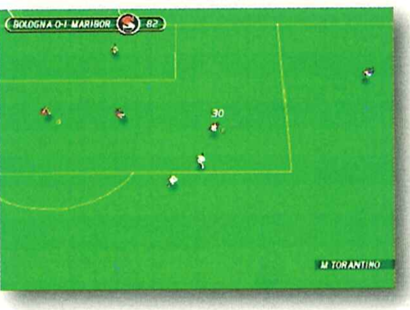
El Salón del videojuego. *De los días 15 al 28 de Diciembre se celebrará en el Círculo de Bellas Artes de Madrid el habitual Salón del Videojuego donde podremos ver las últimas novedades, votar a nuestro juego favorito y participar, el día 23, en una Fiesta de Disfraces... de juegos, claro.*

Fútbol para gente "Sensible"

«Sensible Soccer» en PlayStation

GT Interactive, Sensible Software y Krisalis están a punto de sacar al mercado la versión PlayStation de su superventas de hace unos años. El título de fútbol más jugable de todos los tiempos volverá a las consolas con mejoras notables en el apartado gráfico, tres cámaras, comentarista castellano, campeonatos reales (como la Recopa, Copa de Europa y Copa de la UEFA) y nueve ligas nacionales. Como siempre ha ocurrido, los nombres de los jugadores no serán los verdaderos por el tema de las licencias, pero la facilidad de manejo que caracterizaba al original, y que estará presente en la nueva entrega, hará olvidar este pequeño detalle. Un título especialmente recomendable para nostálgicos y futboleros empedernidos.





Reflections vuelve a la carga

Es rápido, es «Driver»



Los más puestos en PlayStation recordarán con cariño el primer gran éxito de Psygnosis, «Destruction Derby». Sus creadores, Reflections, están a punto de concluir un nuevo título de conducción en el que lo más importante será escapar a la máxima velocidad. La persecución constante de la policía nos hará recorrer las calles de Miami, Los Angeles, San Francisco y New York a toda pastilla. Mientras el resto del tráfico rodado respetará todas las normas de conducción, nosotros podremos rebasar los límites de velocidad, conducir por las aceras, meternos en parques públicos, saltarnos semáforos... todo esto con el riesgo de chocar y ser detenidos. Los efectos de luz y la excelente deformación de los coches tras las colisiones, serán las apuestas técnicas de este posible bombazo, previsto para principios de año.

Acclaim buscará las sonrisas en PSX y N64

«South Park»



Una serie de dibujos animados, que no quiere decir que sea para niños, está actuando como musa para los programadores de Acclaim. La divertida serie, que actualmente emite Vía Digital, está localizada en un idílico pueblecito estadounidense homónimo al título de la producción -«South Park»-, tiene como protagonistas a un grupito de amigos con la envidiable edad de 8 añitos, y trata sobre sus hilarantes aventuras. Acclaim tomará 5 episodios de la serie para diseñar un shoot'em up en primera persona de cómico desarrollo, con armas tan disparatadas como un lanzador de vacas, o huevos frescos de gallina, en un entorno 3D construido a partir de los exitosos dibujos. El título saldrá en España durante el primer trimestre del 99, intervalo válido tanto para Nintendo 64 como para PlayStation.



Como es habitual en los juegos para Nintendo 64, no faltará un modo para que se enfrenten en la misma pantalla cuatro jugadores.



BUSCO EMPLEO

DISPONIBLE PARA:

GUARDAESPALDAS, CARNICERO, BUTANERO, CANGURO, CAMIONERO, PIZZERO, PODOLOGO, MENSAJERO.

INTERESADOS PREGUNTAR POR GANON EN EL: 902-64646

SHIGERU MYAMOTO ABSTENERSE

MUY PRONTO ZELDA ESTARA EN LA CALLE.



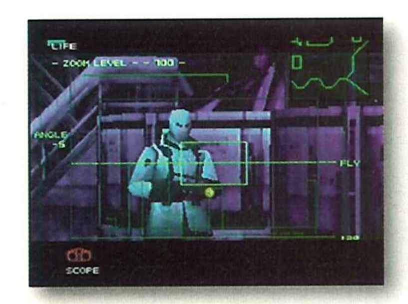
EXCLUSIVO PARA NINTENDO 64



www.nintendo.es

El lanzamiento definitivo se producirá a finales de Marzo.

«Metal Gear» estará doblado y traducido al castellano






El juego estará repleto de diálogos entre los diferentes personajes que, en casi todos los casos, resultan fundamentales para poder avanzar en la aventura.

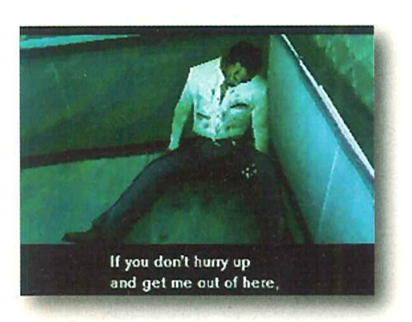
Han sido unas arduas negociaciones, pero al final Konami España lo ha conseguido.

Y es que hace tan sólo unos días la posibilidad de que el juego llegará a nuestro país siquiera con subtítulos en castellano era ínfima. Un hecho que, de haberse producido, habría tenido una incidencia directa sobre las ventas de este gran juego, ya que os podemos asegurar que, debido a la gran cantidad de diálogos que contiene y a la vital importancia de éstos en el desarrollo del juego, **sería materialmente imposible jugar si no se domina con cierta soltura el inglés.** Afortunadamente, Konami España ha apostado fuerte y nos traerá el juego traducido y doblado al castellano, con lo que podremos disfrutar a tope del que será uno de los mejores juegos de la historia no sólo para PlayStation, sino para cualquier soporte.

La traducción y el doblaje del juego obligará a retrasar ligeramente el lanzamiento que, en principio, se producirá a finales de Marzo, sólo unas semanas después que en el resto de Europa.

Paciencia, pues, ya que la espera merecerá la pena. Además, a partir del próximo número empezaremos a desvelaros algunos secretos de esta fantástica aventura para ir abriendo boca.

Un aplauso para Konami por permitirnos disfrutar de esta joya en todo su esplendor.



Recibiremos numerosas instrucciones en inglés hablado a gran velocidad. Casi imposible jugar si no se domina el idioma.

Posible nominación a los Oscars de Hollywood.

«Abe's Exoddus», un juego de cine

Los videojuegos se introducen en el mundo del cine, ¡y por la puerta grande!

"Abe's Exoddus The Movie", un cortometraje consistente en una sucesión de las escenas CGI del juego para PlayStation (para el que también se han diseñado algunas escenas exclusivas), lucha por una nominación a los Oscar de la Academia en la categoría de cortometrajes animados. De momento ya ha sido preseleccionado.

Los responsables de este histórico éxito son GTI y, más concretamente, Oddworld Inhabitants, quienes han creado las escenas Computer Graphics más trabajadas que hayamos visto en PlayStation. Para disfrutar de estas escenas, dobladas al castellano , haceros con «Abe´s Exoddus», el plataformas más inteligente de PSX.

Nueva tarjeta de Expansión de Memoria.

Más calidad para N64

Será a principios de diciembre cuando Nintendo ponga a la venta el Pak de Expansión de memoria para Nintendo 64.

Este aparato se coloca en la tapa que tiene la consola en la parte superior y, gracias a él, la RAM de la consola aumenta en 4 megas.

La utilidad es clara: permite mejorar la capacidad de la consola para manejar gráficos en alta resolución. Los primeros juegos en soportar este modo gráfico serán «Turok 2», «NBA Jam'99» y «Rogue Squadron». El precio de esta tarjeta rondará las 5.000 pesetas.

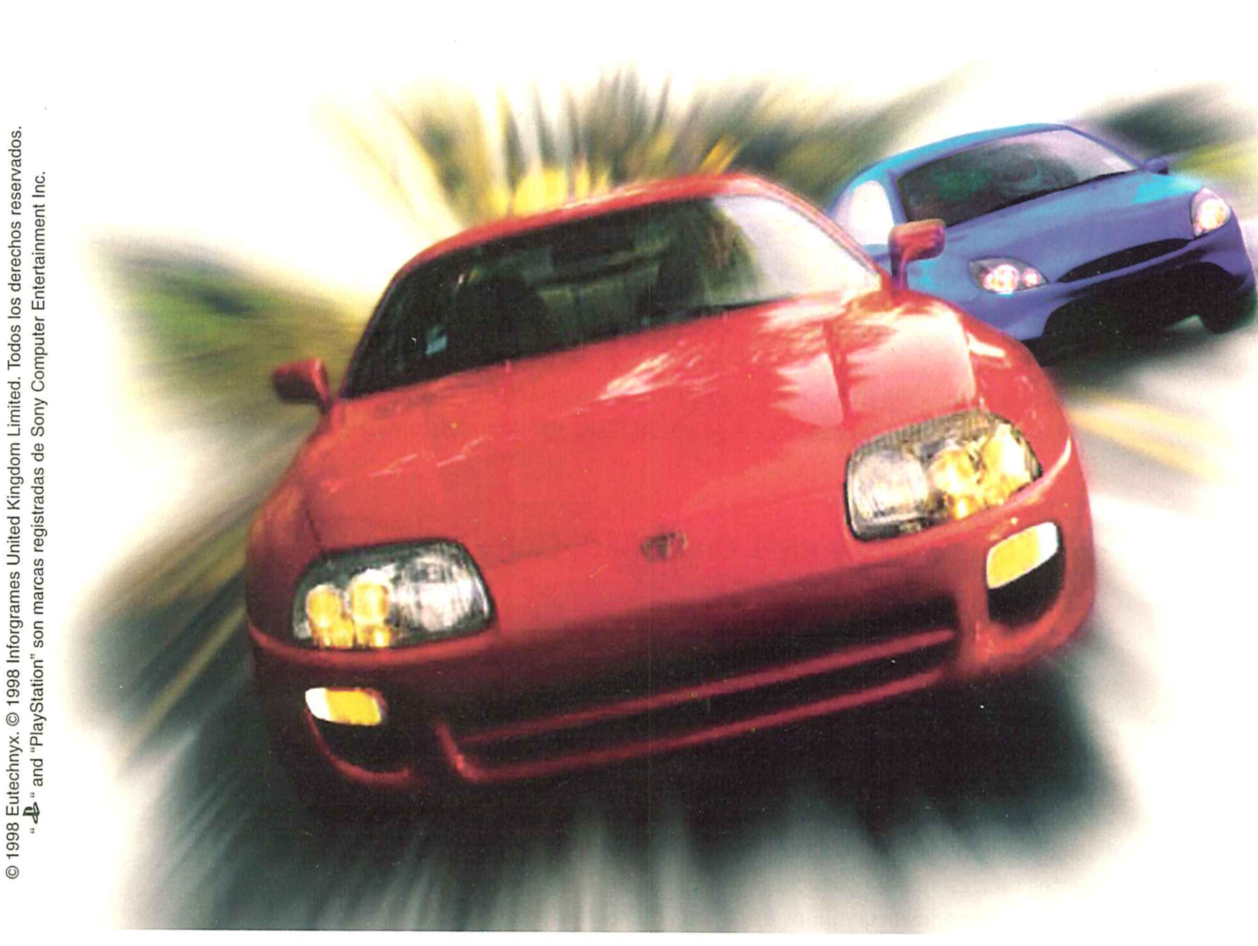
Una de rectificaciones

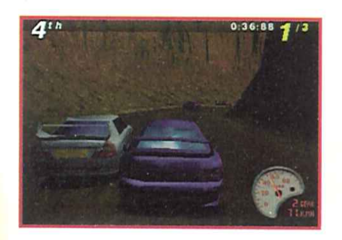
Queremos disculparnos por dos informaciones que se nos ofrecieron erróneamente el mes pasado y que, por tanto, debemos rectificar.

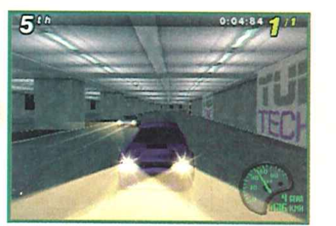
En primer lugar deciros que Nintendo España nos ha confirmado que el cartucho de «Zelda 64» no será de color dorado como en un principio se dijo, sino del color habitual.

Por otro lado, Sega ha rectificado un anuncio anterior y, al parecer, el acuerdo de Namco con Sega para desarrollar juegos para Dreamcast no va a ser en exclusiva, sino que Namco seguirá trabajando para otros soportes.













VENCER ES TODO, DEMUESTRA QUE NO ERES UN PERDEDOR

24 coches de producción actual incluyendo prototipos
30 tramos sobre 10 configuraciones internacionales
Conducción nocturna y efectos de luz incluyendo faros y deslumbramientos
Superficies de los vehículos totalmente reflectantes y brillantes
Simulación de daños por colisión y múltiples puntos de vista
Modalidad de repetición en perspectiva fija y varias condiciones climáticas

ESTO ES C3 RACING, LA SIMULACION DE COCHES MAS PRECISA JAMAS VISTA







Próximo estreno en las mejores PlayStation.

«A Bug's Life», de cine

Todos estaréis informados sobre la próxima producción Disney, esa película de animación por ordenador que está desarrollando Pixar - autores de «Toy Story», con John Lasseter al frente- que tratará sobre la peligrosa vida de los insectos desde un punto de vista algo humanizado. Pues sabed que el desarrollo del correspondiente juego está bastante avanzado, y que se mostrará como una aventura al estilo «Spyro the Dragon», con montones de niveles por explorar, enemigos tan bichos como el mismo protagonista, y decorados a escala insectil. Llegará de la mano de Sony cuando se estrene la película, fecha que, suponemos, será allá por Marzo del 99. De momento os ofrecemos estas pantallas que, aunque sólo muestran el buen trabajo gráfico que se está llevando a cabo, os pueden dar una idea de cómo será jugarlo.

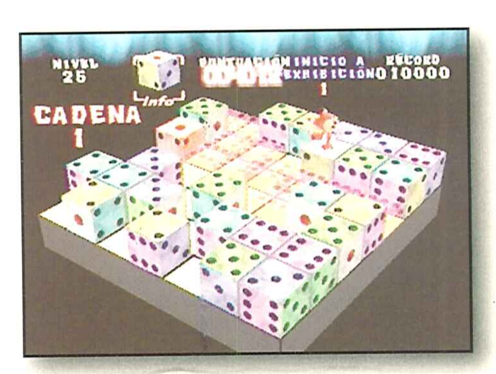


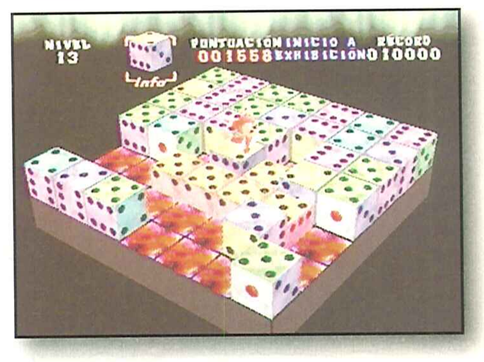


Un juego diabólicamente adictivo.

«Devil Dice»: el puzzle

Para los cerebros aventajados poseedores de una PlayStation, Sony está preparando un título original, adictivo y, por supuesto, incomprensible a primera vista. Se trata de un puzzle con dados como objetos a manipular. Un personajillo con pinta de demonio se moverá sobre ellos para limpiar la pantalla haciéndolos desaparecer. Gráficos simpáticos, una jugabilidad increíble, cientos de niveles, varios modos de juego y traducción al castellano, serán los factores que ayudarán al éxito de «Devil Dice», título previsto para primeros de Enero.



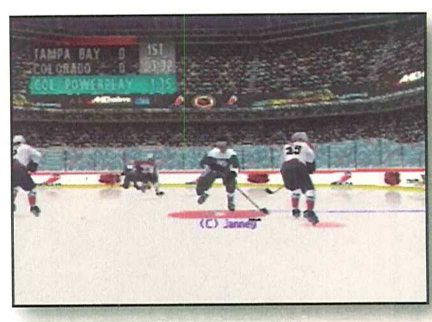


Acclaim nos hará sudar con «NHL Breakway» y «NFL Quaterback Club».

Deporte trepidante para Nintendo 64

Las correspondientes versiones de «NFL Quarterback Club 99» y «NHL Breakaway 99» para N64, que Acclaim se ha encargado de producir, llegarán a España este mismo mes de Diciembre. Como supondréis, el primero de ellos será un simulador de fútbol americano con todo el esplendor que este deporte muestra en tierras yanquis. Todos los equipos de la NFL con nombres reales, cientos de jugadas, comentarista, cámaras con parámetros retocables para disfrutar de la acción desde donde más nos guste, y la utilización opcional de la famosa expansión de memoria -para trabajar a más velocidad en alta resolución-, serán los puntos fuertes de este cartucho.

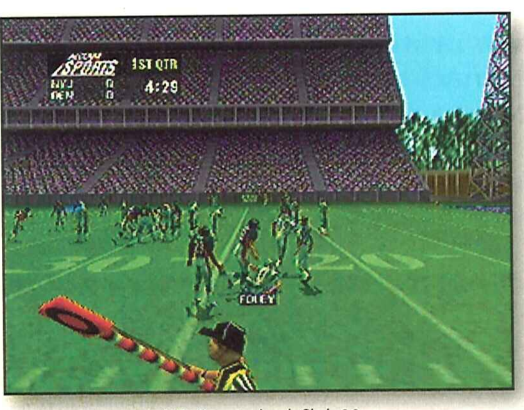
Por su parte, «NHL Breakway 99» ofrecerá también todos los equipos de la NHL, demostrando el ajetreo de este deporte con movimientos rápidos y hasta violentos cuando la jugada lo requiera, varias estrategias a elegir, ocho cámaras, lucha entre jugadores, lesiones, y un apartado sonoro liderado por un comentarista y seguido por unos efectos ambientales muy realistas. Un cartucho que peleará por alcanzar a los mejores del género.



NHL Breakaway 99



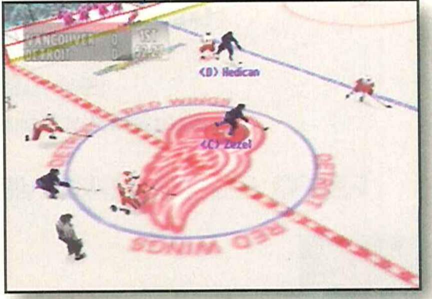
NHL Breakaway 99



NFL Quarterback Club 99



NFL Quarterback Club 99



NHL Breakaway 99

Un poco más de velocidad para PlayStation.

«RollCage», coches de vuelta y vuelta

Psygnosis quiere volver a saborear el éxito en el género de las carreras con un título en el que la increíble velocidad será lo más importante, ya que los choques y vuelcos disfrutarán de menos protagonismo gracias al diseño de los vehículos. ¿Qué cómo son? Reversibles, es decir, que si volcamos y caemos del revés, ¡podremos seguir la carrera como si nada hubiera ocurrido! Unos gráficos con múltiples efectos de luz, varios modos de juego con opción multijugador y, sobre todo, la frenética acción y gran jugabilidad, auguran el éxito de este título, que podremos probar a partir de Marzo.

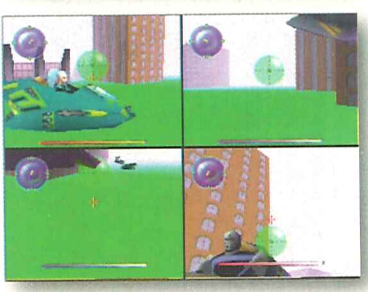




El superjuego de Titus para Nintendo 64.

«Superman»

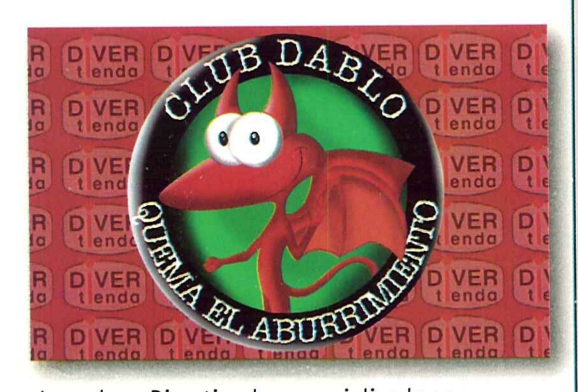




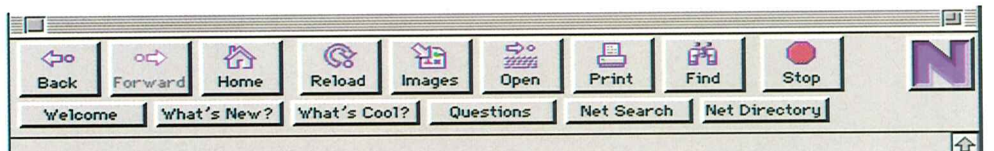
El hombre de acero tiene su supertraje en la tintorería. Quiere estar lo más guapetón posible para su estreno en Nintendo 64. Basado en "Superman: The Animated Series", el próximo título de Titus se presentará como una aventura 3D en la que el último hijo del planeta Krypton hará uso de todos sus superpoderes para combatir el crimen. Supervelocidad, visión de rayos X, y otros logros del superhéroe, serán representados con unos bonitos efectos gráficos y sonoros, ya que DC Comics y Warner Bross están supervisando todo el trabajo de producción. Gracias a este trabajo conjunto también podremos ver a Lois Lane y parte de la horda de supervillanos contra los que luchaba en la serie de dibujos. Si todo marcha bien Spaco lo pondrá en las tiendas entre diciembre y enero del 99.

Nueva promoción de Divertienda.

Nace un club "dabólico"



La cadena Divertienda, especializada en videojuegos, acaba de poner en marcha el Club Dablo. Cada socio de este club recibirá unos cupones en forma de "Dablitos", por cada compra que realice, pudiendo después, una vez reunidos el número suficiente de cupones, canjearlos por premios como una motocicleta, un maletín, una mochila... Además, cada mes se realizará un sorteo entre todos los componentes del club, recibiendo el afortunado un premio que puede ir desde una bicicleta de montaña hasta un viaje. Si os queréis hacer socios y conseguir vuestra correspondiente "Tarjeta Roja" del club, os remitimos a las páginas de publicidad de Divertienda que podéis encontrar en la revista.



Internet online

Más «FIFA» para los próximos ocho años.

La compañía Electronic Arts y la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA) han llegado a un acuerdo para ampliar el contrato que les une durante ocho años más. De esta manera, EA seguirá contando con la licencia oficial de este organismo para seguir lanzando su exitosa saga futbolística. Esto significa que durante los próximo ocho años veremos al menos otras tantas entregas del simulador de fútbol más famoso de la historia de los videojuegos. Además, la compañía canadiense también se ha hecho con los derechos de las próximas competiciones internacionales, las dos siguientes Mundiales y la Eurocopa del 2000.

«Zelda» empieza a romper records en Japón.

Antes de que el juego se ponga a la venta en Japón (lo habrá hecho el 21 de Noviembre, cuando estéis leyendo este número) la obra maestra de Miyamoto ya ha empezado a alcanzar algunas cifras sorprendentes. En este caso se refiere a las valoraciones de las revistas niponas. El magazine Famitsu, conocido en aquel país por su severidad a la hora de puntuar los juegos, ha calificado con un 100 a la aventura de Link. Ni los más viejos del lugar recuerdan algo semejante, y por ello se ha armado un buen revuelo en el país de los videojuegos. La cifras de ventas el día del lanzamiento prometen ser espectaculares.

Primeros detalles acerca de «Gran Turismo 2»

Ya han empezado ha circular los rumores acerca de la esperada secuela del mejor juego de coches que ha aparecido en PlayStation. Al parecer, el grupo de programación Polyphony tiene previsto incluir un modo de competición para "Todo-terrenos", así como algunos constructores nuevos como Ferrari o Porsche. Además tratarán de mejorar toda la realización técnica del juego, con especial dedicación para las colisiones y los daños que sufrirán los coches, uno de los escasos defectos que se señalaron en el título original. Está previsto que «Gran Turismo 2» salga en Japón en la Primavera del 99.

SILENT HILL

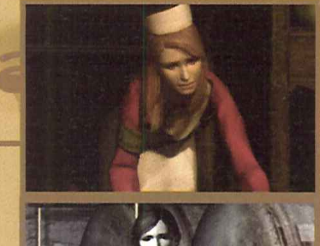
El terror llama a tu PlayStation

FORMATO: PLAYSTATION
COMPAÑIA: KONAMI.

El éxito de «Resident Evil 2» ha provocado que una compañía como Konami se lance también a aterrorizar a los usuarios de PlayStation con una impactante aventura llamada «Silent Hill», que llegará a las tiendas japonesas a principios de año. El miedo y el suspense volverán a inundar vuestra consola.
















Un intro para disfrutar

Los programadores están poniendo especial cuidado en crear unos Computer Graphics de gran calidad para la intro y los momentos más importantes del juego. Para crear cada segundo de estas secuencias se viene a tardar una media de 3 ó 4 horas. Tan ardua labor no puede sino dar como resultado una imágenes impresionantes. Damos fe de ello.



LA HISTORIA






En una solitaria carretera...

...El protagonista, Terry Mason, conduce a gran velocidad a altas horas de la noche. De pronto, una forma humana en medio del trayecto le hace perder el control del vehículo y estrellarse. Al despertarse después de unos minutos inconsciente, su hermana pequeña que le acompañaba ha desaparecido. Es entonces cuando se dirige a la ciudad de Silent Hill para intentar encontrarla. El problema es que la ciudad parece desierta, no hay ni un sólo habitante. En su desesperada búsqueda y creyendo ver la silueta de su hermana, empieza a toparse con algunos cadáveres en las calles de la ciudad. Al entrar en un bar cercano, suena el teléfono... A partir de ese momento empezará una auténtica pesadilla.



Todo el juego se desarrollará en un ambiente oscuro o con niebla en las secuencias exteriores.



Dentro del equipo de programación hay tres diseñadores dedicados exclusivamente a crear todos los inquietantes decorados y escenarios que aparecerán en el juego.

El equipo de programación

Veinte programadores de Konami Japón llevan varios meses inmersos en la realización de este ambicioso proyecto.

Es tal el interés que se está poniendo en «Silent Hill», que su productor, Gozo Kitao, junto con el diseñador jefe, Takayashi Sato, viajaron hasta Chicago para tomar fotos de lugares en los que inspirarse para recrear la atmósfera del juego.

La idea original surgió de la propia directiva de Konami, quien estaba muy interesada en realizar un juego de terror, así que le propusieron el reto a Kitao y su equipo, quienes lo aceptaron de inmediato.

Los programadores de este juego tienen a sus espaldas títulos como «Hyper Olympics», «Wining Eleven», «Vandal Heart» o «Densoo Suikoden».








EL JUEGO

Terror y suspense

«Silent Hill» estará orientado hacia el mismo tipo de público que acogió con entusiasmo a «Resident Evil 2», aunque su propuesta es algo diferente, y también su atmósfera y sistema de juego.

Los programadores se están centrando sobre todo en crear un impresionante mundo de terror influenciado directamente por las películas de Stephen King.

Actualmente el juego se encuentra al 70%, pero sus creadores ya han confirmado que ofrecerá un mínimo de 6-8 horas de jugabilidad, eso sabiendo exactamente a dónde se debe ir y qué es lo que se debe hacer en cada momento, lo cual no resultará nada sencillo.

Dentro de todo ese tiempo, habrá aproximadamente unos 10 minutos de secuencias renderizadas de una calidad exquisita, repartidas entre la intro, el final y determinados momentos durante el juego.

Además del protagonista, durante la aventura aparecerán hasta 7 personajes más, cada uno de ellos con sus particulares asuntos y con una influencia decisiva en el desarrollo de la historia

Cybil

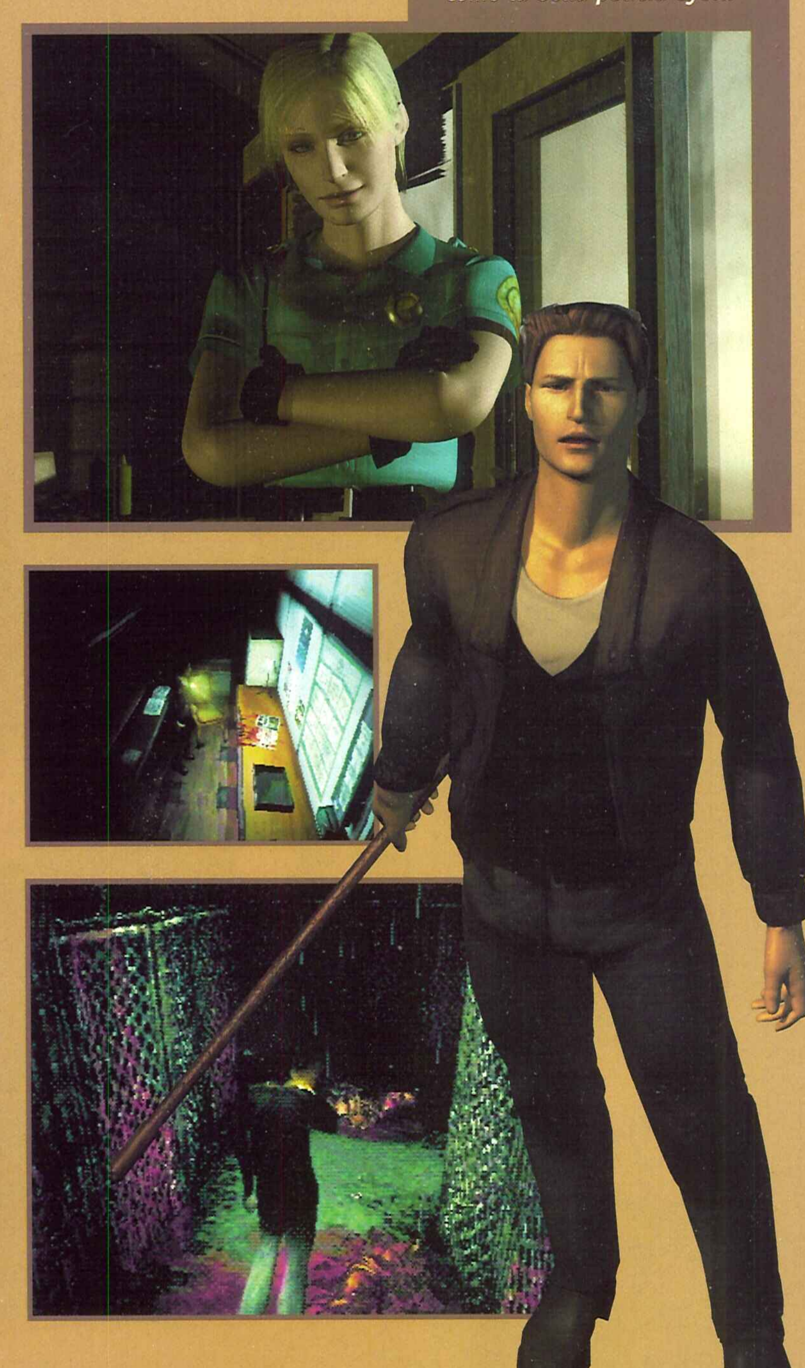
Aunque el jugador sólo controlará al protagonista durante la aventura, a lo largo del juego aparecerán diferentes personajes con incidencia en la historia, como la bella policía Cybil.



Lugares tan tétricos como hospitales y oscuros callejones serán habituales en el juego.



Para crear el máximo suspense, Konami está utilizando unos efectos de luz de gran calidad.



LA AVENTURA NO ES VIAJAR EN EL TIEMPO.



LA AVENTURA ES VIAJAR CON CRASH.



www.universalstudios.com

NAUGHTY DOG

CRASH BANDICOOT WARPED

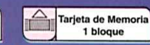


CON AMIGOS COMO CRASH NO HACEN FALTA ENEMIGOS. PERO TAMBIÉN LOS HAY. Y DE TODOS LOS COLORES Y TAMAÑOS: DINOSAURIOS, ROMANOS, PIRATAS, MOMIAS... EN FIN, LA MEJOR RECOPILACIÓN DE MALOS DE LA HISTORIA. CLARO, QUE CRASH CUENTA AHORA CON LA INESTIMABLE AYUDA DE SU HERMANA Y CON UN MONTÓN DE VEHÍCULOS NUEVOS, PARA ARRASARLOS POR TIERRA, MAR Y AIRE.

CRASH BANDICOOT 3. LA AVENTURA MÁS ANIMAL DE LA HISTORIA.





Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/crash3

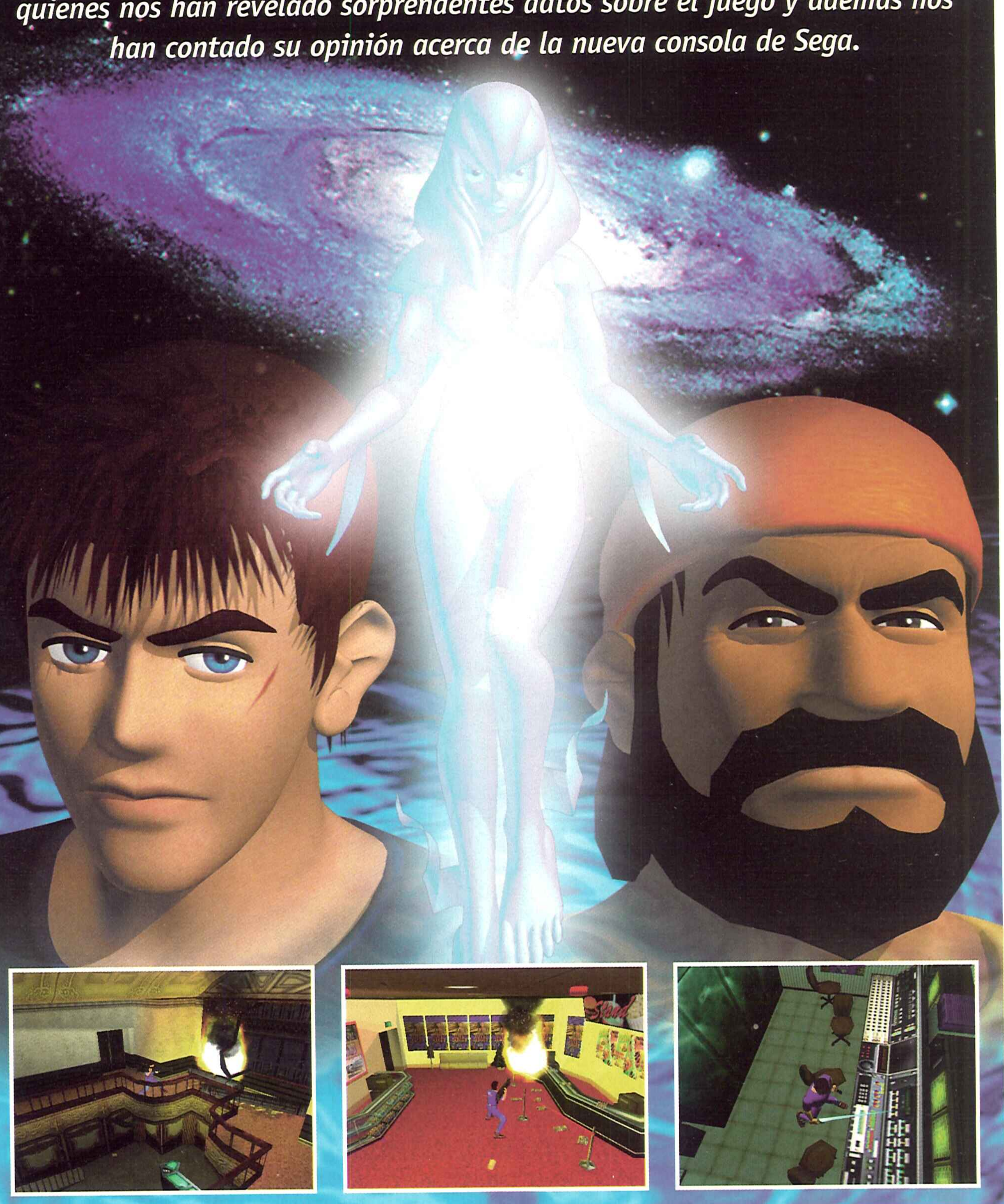
"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

Climax Graphics nos habla sobre uno de los juegos

Con toda la fuerza de Dreamcast

Cuando estéis leyendo estas páginas, nuestros amigos nipones llevarán unos días alucinando con los primeros juegos de Dreamcast. El espectacular «Blue Stinger» tardará aún unas semanas más en aparecer en Japón, pero nosotros hemos conseguido hablar con sus programadores, Climax Graphics, quienes nos han revelado sorprendentes datos sobre el juego y además nos han contado su opinión acerca de la nueva consola de Sega.

BLUE STINGER



más sorprendentes para la nueva consola de Sega.

¿Cómo está siendo vuestra colaboración con Sega?

Estamos trabajando con Sega de una manera, digamos, "no oficial" pero muy estrecha. Al estar programando con un nuevo hardware, Sega nos proporciona su equipo técnico, archivos, y además nos transmite información por red, por e-mails, por teléfono y nos visitan a menudo.

¿Por qué elegisteis a Sega y no a Sony o a Nintendo?

Yo ya trabajaba con Climax desde los tiempos de Mega Drive, y nuestra relación con Sega siempre ha sido excelente.

Pero desde la aparición de las nuevas consolas ¿nunca pensasteis en trabajar para otro hardware?

Sí, en principio pensamos en PlayStation y Saturn o cualquier hardware que nos permitiera hacer lo que queríamos. Pero finalmente nos hemos decidido por Dreamcast.

EL JUEGO.

¿Cuál será el mayor atractivo de «Blue Stinger»?

Creo que lo más importante es que utilizamos toda la capacidad del motor gráfico de Dreamcast. También queríamos ver hasta dónde podíamos llevar a Dreamcast en términos de polígonos en tiempo real.

En cuanto al contenido, queremos que los jugadores se sientan como en un film de Hollywood a través de una experiencia interactiva. El jugador podrá convertirse en el protagonista de una película de acción.

¿Es «Blue Stinger» un juego de acción?.

No, es mitad acción y mitad aventura.

¿Cómo surgió el concepto del juego?

Me encantan las películas de 8mm. A los 12 años ya jugaba con una cámara de vídeo. Soy un auténtico fan de las películas, pero en Japón es imposible hacer cine al estilo de Hollywood, pues es demasiado caro y no hay grandes estudios. Pero con los ordenadores todo es posible. Ahora puedo participar en todas las fases de producción.

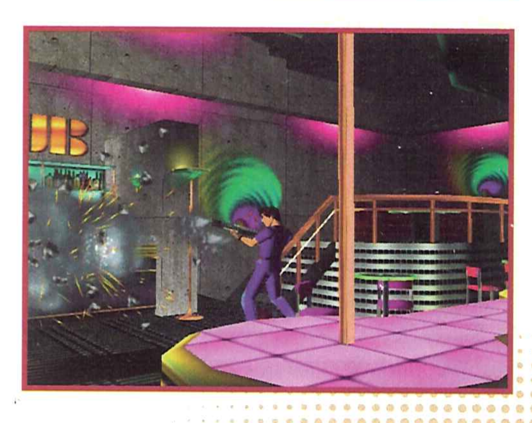
¿Cuáles han sido las influencias?

En cuanto a las películas, mis ídolos son Kurosawa y Spielberg, y otros directores del género fantástico como Carpenter y Joe Dante. En cuanto a los juegos, mis influencias provienen de «Dragon Quest» de Super Nes. Creo que yo entré en esta industria por ese juego. Las partes más emotivas del juego están influenciadas por «Dragon Quest»

«Blue Stinger no parece ser un juego para niños. ¿Está más orientado hacia ►

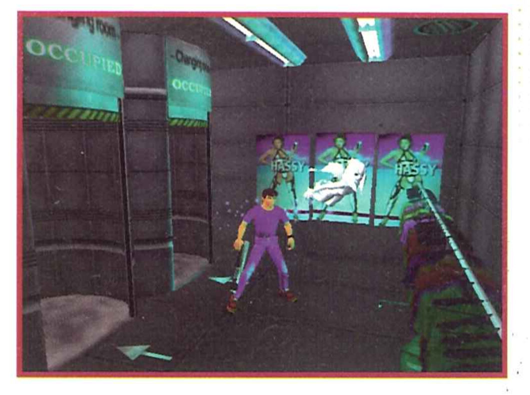








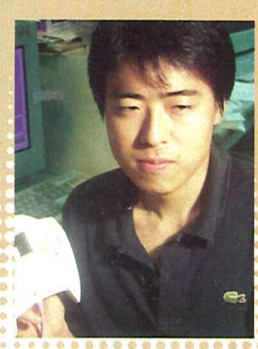


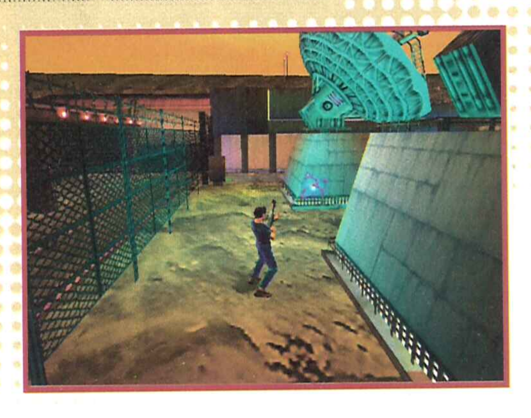


"Queremos que los jugadores se sientan como en un film de Hollywood a través de una experiencia interactiva."

Climax Graphics

Climax Graphics es una subsidiaria de Climax. Esta compañía -especializada en Computer Graphics (es decir, las imágenes que se utilizan para las intros y otras escenas renderizadas)-, colaboró en «Dark Saviour» para Saturn y realizó la intro de «Clockwork Knight». Shinya Nishigaki -el líder del grupo y con quien mantuvimos esta entrevista- trabajó también en la realización de «LandStalker» para Mega Drive. El equipo que está trabajando en «Blue Stinger» está compuesto por 18 miembros en Japón y otros 10 en USA, estos últimos encargados del diseño de las criaturas. Empezaron a trabajar en este proyecto en 1996, justo después de finalizar «Dark Saviour». A finales de 1997 decidieron que el juego sería para Dreamcast.









➤ un público adulto?

Yo creo que es un juego para todo el mundo. Es un juego para la gente normal que disfruta durante los fines de semana viendo películas de Hollywood. Gente que no es muy experta en videojuegos y que les encanta el cine.

¿Será «D2» su gran rival?

No creo. «Blue Stinger» propone un nuevo género. Cuando jugué a la primera parte de «D» quedé encantado y creo que sería muy bueno ver más juegos como ese. Prefiero ver a «D2» como un amigo más que como un rival.

LA TÉCNICA.

¿Cómo se está utilizando la luz en el juego?

Básicamente usamos dos fuentes de luz. Una es "Nefilim", la chica que aparece volando junto al protagonista, y que es una fuente de luz en movimiento. Después tenemos los efectos de luz de las armas. Estas son las iluminaciones en tiempo real, aunque también están las iluminaciones habituales.

¿Cuántos polígonos utilizáis para crear cada personaje?

Entre 2000 y 3000, depende de cada uno.

¿Cuál es la velocidad de refresco?

Utilizamos un refresco de 30 frames por segundo. Podríamos llegar a 1/60, pero preferimos incluir muchas más criaturas en pantalla.

DREAMCAST.

¿Cuál es la característica más potente de «Dreamcast»?

El número de polígonos que puede utilizar es muy importante. También la iluminación. Es muy fácil programar en Dreamcast. Hay un buen soporte, muy buenas herramientas y excelentes filtros de sonido.

¿Qué os permite hacer específicamente que no hayáis podido hacer antes?

Podríamos decir que nos permite hacer todo lo que queremos.

¿Hasta dónde lleva «Blue Stinger» las posibilidades de la máquina?

Es difícil saberlo. No utilizo todas las posibilidades del hardware. Hay muchas maneras de utilizar la máquina y no puedo responder a esa pregunta.

¿Cuál ha sido el aspecto más difícil de realizar del juego?

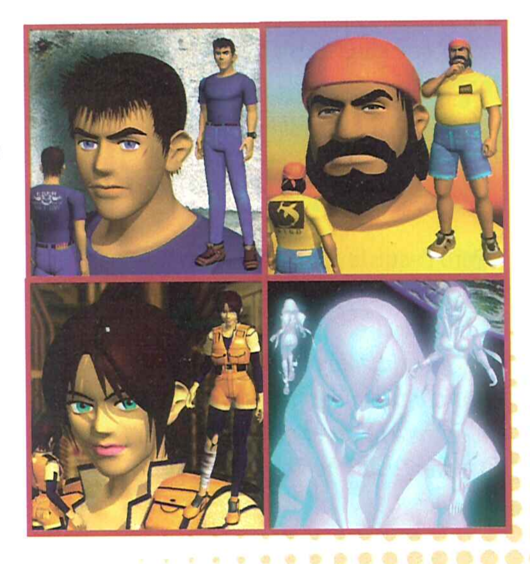
Debido a que es un nuevo hardware, pasamos por una especie de "test de aprendizaje". Conseguir un buen nivel de detalles y realismo fueron las principales dificultades que encontramos.

¿Qué hay sobre los efectos de sonido y la música?

La melodía del juego está en el propio CD, pero para el resto de efectos utilizamos el chip interno de la consola dedicado exclusivamente al sonido. Los resultados son excelentes.







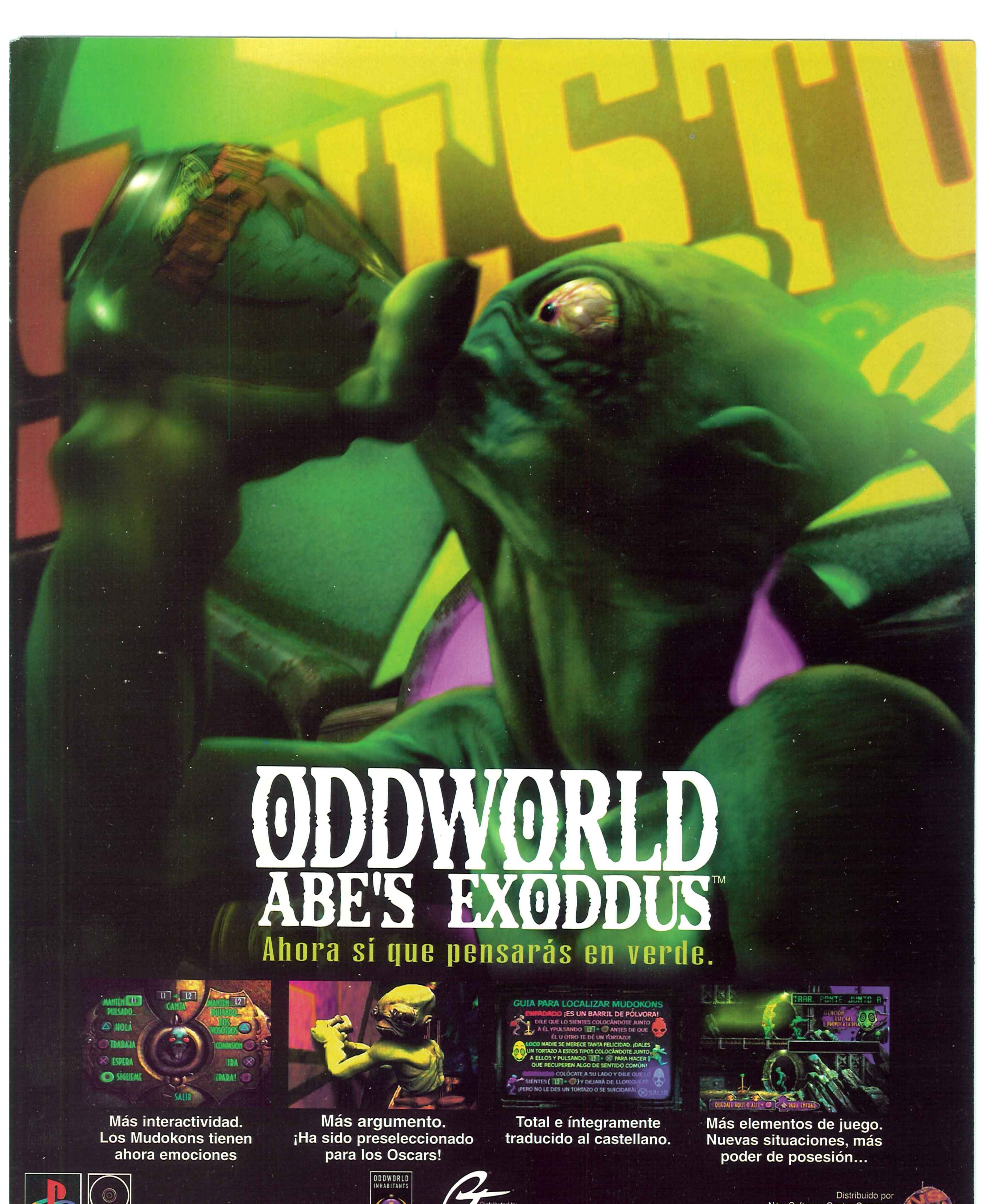
Los protagonistas de Blue Stinger

El juego contará con un protagonista principal, Elliot, y con otros tres secundarios pero también controlables, cada uno de los cuales ofrecerá diferentes sensaciones a la hora de participar en la aventura.

Habrá unas ocho armas diferentes que estarán en posesión de los protagonistas prácticamente durante todo el juego y los personajes podrán interactuar con los escenarios: buscar objetos, comer, beber... ¡hasta tirar la basura! También estarán capacitados para realizar infinidad de acciones diferentes como escalar, caminar, empujar, nadar e incluso conducir.

Todos los movimientos se han realizado mediante técnicas de Motion Capture. Durante el juego, los protagonistas recorrerán distintas localizaciones, cada una de las cuales estará formada por pequeñas zonas. Por ejemplo, en la ciudad habrá que visitar lugares como un supermercado o un centro comercial.

Los enemigos serán enormes monstruos a los que los programadores han llamado "Dinausites" y los habrá con forma de piraña, de dragón o incluso con forma humana. Todos los enfrentamientos serán en tiempo real.


ODDWORLD
ABE'S EXODDUS™
Ahora sí que pensarás en verde.
Más interactividad. Los Mudokons tienen ahora emociones
Más argumento. ¡Ha sido preseleccionado para los Oscars!
Total e íntegramente traducido al castellano.
Más elementos de juego. Nuevas situaciones, más poder de posesión...
PlayStation
PC CD-ROM
ODDWORLD INHABITANTS
Distributed by GT Interactive Software Corp.
Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918

Crea tus propias melodías e imágenes en PlayStation

El nuevo lanzamiento de Codemasters no es un juego, aunque puede proporcionaros tanta diversión como la mejor aventura. Si alguna vez habéis soñado con componer vuestras propias canciones sin tener la más mínima idea de música, no dejéis de leer este reportaje. Estamos ante el primer editor de música y vídeo para una consola, una sencilla y divertida forma de desplegar vuestras dotes creativas componiendo espectaculares videoclips con los que dejaréis alucinados a vuestros amigos.

MUSIC

Durante la reproducción sólo se nos muestran 6 pistas de las 16 disponibles, aunque con ayuda del ecualizador gráfico y moviéndonos arriba y abajo con el pad, podremos saber cuáles están activas.



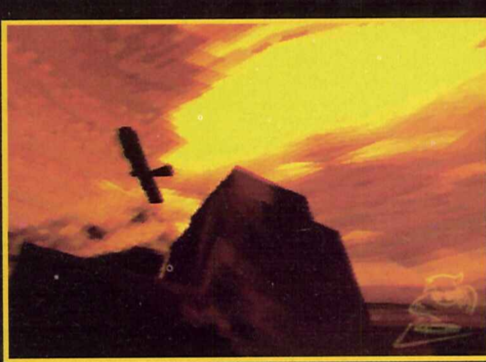
Lo mejor de esta propuesta de Codemasters es que nos permite conseguir algo tan alucinante como **componer canciones** sin necesidad de haber estudiado solfeo ni nada parecido en nuestras vidas.

El CD pone a nuestra disposición todo lo necesario, y lo único que tenemos que hacer es colocar cada ritmo, voz, melodía o sonido pregrabado en las pistas correspondientes y tendremos una canción que bien podría sonar en cualquier pista de baile. Hasta el más torpe de los usuarios puede crear un tema apañado con este programa y dejar sorprendidos a sus amiguetes.

Las **combinaciones** son **infinitas**, y los límites sólo los pone la capacidad creativa de cada uno. También se pueden componer complejas **melodías de hasta 25 minutos** de duración, editando nota por nota y utilizando **cualquier instrumento** que nos venga en gana, aunque eso ya queda para los usuarios más osados.

Pero la cosa no acaba ahí, porque con este **«Music»** también podremos **ponerle imágenes** a nuestras composiciones. También aquí las posibilidades son casi ilimitadas, e igualmente podemos optar por la opción más sencilla -en este caso, dejar al propio programa que actúe por su cuenta y riesgo- o bien intentar configurar una sucesión de imágenes explosivas que acompañen con maestría a la música.

De cualquier manera, a poco que os guste la música o, simplemente, tengáis ciertas **inquietudes creativas**, esta propuesta es una auténtica gozada, y puede haceros pasar ratos increíbles, sin contar con la satisfacción que supone mostrar a vuestros padres y amigos vuestras recién descubiertas dotes artísticas.







Así se compone la música

Una mesa con **16 pistas** nos da la bienvenida al apartado sonoro. Para crear un tema sin complicarnos demasiado la vida, podemos escoger entre **cinco bancos de sonidos presampleados** basados en: **música Ambiental, Drum n' Bass, House, Tecno y Trip Hop.** Cada uno de los tipos contiene varios apartados que ayudan al principiante a delimitar las pistas, como **base de bajo, platillos, voces, guitarra, timbales...** dentro de los cuáles podremos escoger entre un número determinado de riffs o patrones, variable según el banco. Coloca un ritmo de batería en la pista 1, unos platillos en la 2, base de bajo en la 3, voces en la 4, lo que te dé la gana en las demás, y así, **colocando y copiando riffs** presampleados con algo de cerebro, tendremos un tema discotequero que bailaría hasta el gato, pero... ¿y si quiero hacer el **"Requiem"** de **Mozart** en mi **PlayStation**? Entonces lo que hay que hacer es meterse en la **creación de riffs**, tema algo más complejo. Cada riff creado nos pide la duración total del mismo, las notas que pensemos que están en armonía con la base, la duración de cada una de ellas y los efectos acústicos. Para cada una de las notas tenemos a nuestra disposición **9 parámetros** que podéis ver en el cuadro. En cuanto a sonidos, el programa incluye un banco general de más de **1.200 instrumentos**, y en cuanto a terminar la sinfonía, no podrás, primero, porque te quedarás sin memoria (muy molesto, pero así son las cosas) y, segundo, porque ni el mismo Mozart lo consiguió.

TAN SENCILLO COMO COPIAR Y PEGAR



Seleccionamos la pista 1, y escogemos el primer sonido que queremos grabar de entre las numerosas posibilidades.



Una vez escogido, hay que colocarlo en la pista 1 tantas veces como queramos que aparezca en la canción



Lo mismo hacemos con el resto de los sonidos, melodías o voces en el resto de las pistas, y ya tenemos una canción.

PARA COMPOSITORES CONCIENZUDOS



El programa pone a nuestra disposición un puñado de efectos de sonido que podemos añadir a nuestras canciones a modo de arreglos de producción. Los parámetros en cuestión son tan atractivos como: 1.Mute (eliminación de sonido) 2.Volumen 3.Balance 4.Niveles de ataque (volumen con el que comienza la nota), caída (volumen con el que termina), sustain (volumen intermedio)y fade(retardo del final del sonido) 5.Vibrato (ligera oscilación de la onda sonora arriba y abajo del tono principal) 6.Ligadura (unión con la siguiente nota), etc.

En todo momento se nos permite intercambiar riffs, borrarlos y copiarlos. Esta última opción nos servirá para ahorrar memoria, ya que es la carga de sonidos la que ocupa la mayor parte del sistema.

VALORACION:

Estamos ante una propuesta tan peculiar que no hemos creído conveniente realizar una review al uso con su ficha y puntuaciones correspondientes. Sí os podemos decir que Codemasters ha acertado de pleno al ofrecer un programa de este tipo para los usuarios de consolas. Se trata de un editor de música y video súper completo, y al mismo tiempo sencillo y fácil de manejar. Una delicia que desde aquí recomendamos a todos los usuarios de PlayStation.

Y así se le añade la imagen

Una vez compuesta la obra maestra, que copiando riffs puede llegar hasta la media hora de duración, le llega el turno al apartado visual, que nos da la bienvenida de la misma manera que el sonoro, con **otras 16 pistas** inquietantemente vacías. Si el desgaste neuronal ha sido importante, siempre podremos **dejar que el programa cree un video** aleatorio para nuestro tema, pero ya que nos hemos mojado en el apartado musical... Tenemos **12 parámetros** para diseñar la imagen que veremos mientras se reproduce nuestra canción. Los menús de cada uno guardan: 116 recorridos de cámara+7 variaciones, 298 objetos+3 var., 142 fondos, 7 tipografías de texto, 172 tipos de partículas luminosas +3 var., 72 recorridos del foco de luz+3 var., colocación del eje de objeto, dimensiones de objeto, paleta de colores para objeto y para fondo, proyección sobre objeto, textura...Cuanto más practiquemos , más fácilmente llegaremos a controlar todos sus apartados.

La mejor manera de aprender a manejarse con los parámetros de video es que la consola nos haga uno, así podremos saber, viéndolo una y otra vez, qué resultados provoca cada icono.

IGUAL QUE EN LA MÚSICA, PERO CON MÁS COMBINACIONES

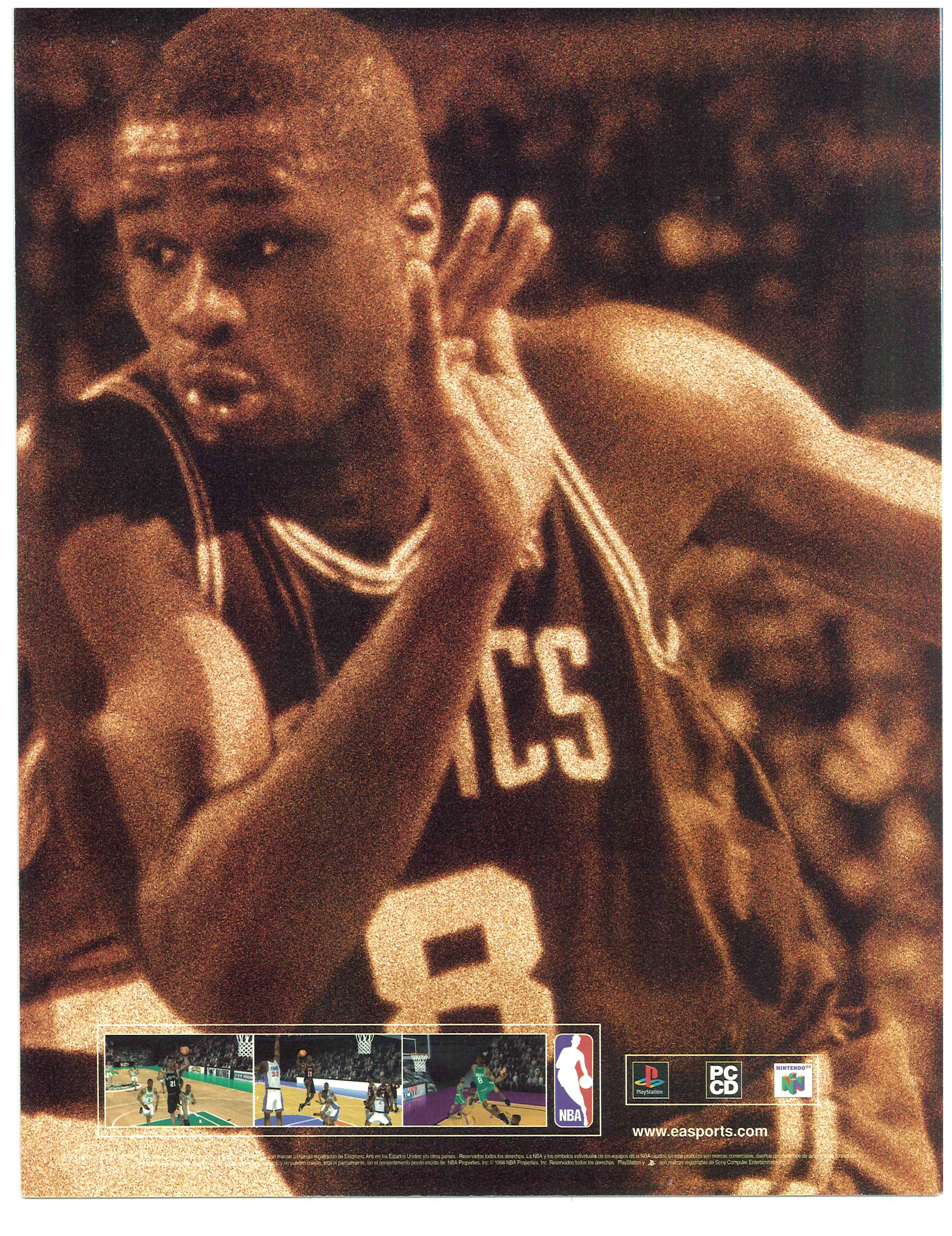
El proceso es muy parecido. Primero seleccionamos el efecto visual en cuestión de entre las infinitas opciones



Después lo colocamos sobre la pista que queramos intentando hacerlo coincidir con la melodía que compusimos

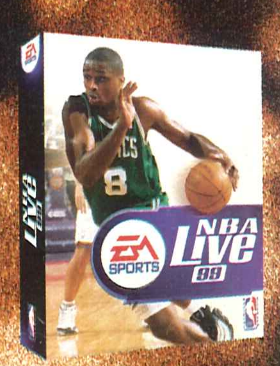


El resultado final será una sucesión de imágenes que acompañarán a la música. Un videoclip completo.


NBA
PlayStation
PC CD
NINTENDO64
www.easports.com
son marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Reservados todos los derechos.
sin el consentimiento previo escrito de NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc. Reservados todos los derechos. PlayStation y
son marcas registradas de Sony Computer Entertainment

DIRECTO AL ARO





LA SALIDA DE LA NUEVA GAME BOY COLOR DISPARA LOS LANZAMIENTOS.

GAME BOY: más diversión que nunca

HACÍA MUCHO TIEMPO QUE LA PORTÁTIL DE NINTENDO NO EXPERIMENTABA UN AUMENTO TAN ESPECTACULAR DE NOVEDADES. LA "CULPA" LA TIENE LA PUESTA A LA VENTA DE LA NUEVA GAME BOY COLOR, QUE HA AVIVADO EL MERCADO PORTÁTIL PROVOCANDO QUE NINTENDO Y MUCHAS OTRAS COMPAÑÍAS MUESTREN SU APOYO INCONDICIONAL A LA NUEVA MÁQUINA. AQUÍ TENÉIS UN PEQUEÑO ADELANTO DE LOS JUEGOS QUE VEREMOS ESTAS NAVIDADES.

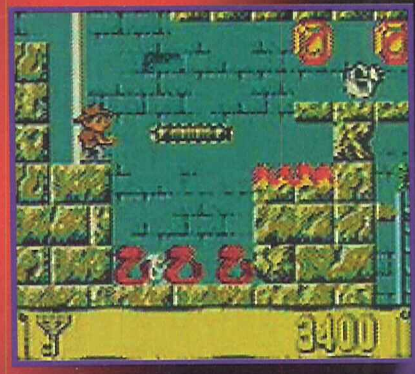
GAME BOY COLOR, CATALIZADOR DE LOS LANZAMIENTOS

Game Boy Color se pone a la venta el 23 de noviembre a un precio de 12.990 pesetas. Como ya os hemos contado, la nueva portátil de Nintendo será compatible con todos los juegos de Game Boy habidos y por haber. De hecho, según el tipo de cartucho disfrutaremos de diferentes calidades de imagen. Están los juegos que hemos llamado de **Tipo A** que se verán en Game Boy Color con 4 ó 10 colores (tipo Super Game Boy), los juegos **Tipo B** que serán algo así como coloreados a 32 colores, y los juegos **Tipo C** o "full color", con 52 colores en pantalla.
Aunque en principio estos juegos sólo iban a ser compatibles con GB Color, al final muchos de ellos funcionarán también en la Pocket.
En estas páginas tenéis algunas muestras de ello. El espectáculo portátil acaba de comenzar...

MOCTEZUMA'S RETURNS 3

TAKE 2 - DICIEMBRE - PLATAFORMAS - TIPO B





Imagina que eres un Indiana Jones cualquiera encargado de desentrañar los misterios de una pirámide maya plagada de trampas secretas, repugnantes criaturas y espíritus errantes. Ahora imagina que además de ser un hábil plataformeador debes demostrar que tienes neuronas para resolver distintos puzzles y desentrañar laberintos. Pues eso será «Moctezuma's Returns», el "remake" de un clásico de las plataformas que nos enganchará con su difícil sucesión de situaciones imprevisibles y la facilidad de su control. Spaco lo pondrá a la venta en Diciembre.

BUGS Y LOLA BUNNY

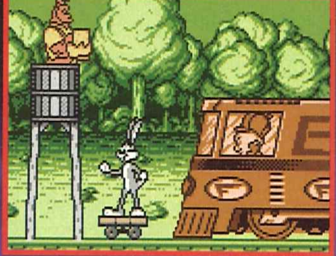
INFOGRAMES - ENERO - PLATAFORMAS - TIPO C

Aunque en un principio este «Bugs y Lola Bunny» iba a ser un cartucho del tipo B, es decir, de 32 colores, al final los de la Warner han decidido "meterle" 56 tonalidades, pero de manera que siga siendo compatible con la GB normal. El juego es un plataformas de brillantes gráficos (con o sin color) en el que destacará un scroll suavísimo, unos personajes simpáticos, una gran variedad y mucho, mucho ritmo. Ya sea manejando a Lola o a Bugs deberemos introducirnos en un estudio de cine y disfrutar de aventuras en la isla de los piratas, el espacio profundo, el salvaje Oeste... Calidad, jugabilidad y un montón de sorpresas.







El juego podrá verse en 32 colores o en el modo normal.

SMALL SOLDIERS

THQ - NOVIEMBRE - PLATAFORMAS - TIPO A

Basado en la película de Dreamworks, Pequeños Guerreros, este plataformas nos pondrá en la piel de Archer, una curiosa criatura llegada de otra dimensión que debe enfrentarse a la misión de detener a los soldados de juguete que están dispuestos a generar una guerra allá donde vayan.



DISNEY TAMBIÉN JUEGA

A mediados de noviembre Nintendo va a poner a la venta «Mulan», el juego basado en la película con la que Disney va a amenizarnos las próximas Navidades.

A principios del año próximo también Disney va a poner en nuestra portátil la versión de «A Bug's Life», la última película de animación realziada por Pixar, los responsables de Toy Story.

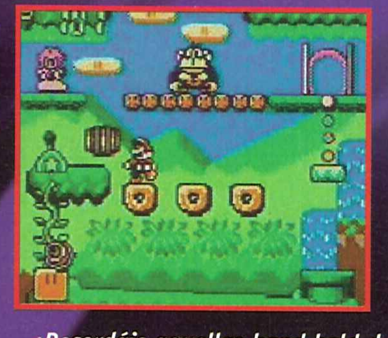
Y TAMBIÉN PERIFÉRICOS

El 14 de diciembre Nintendo pondrá a la venta un periférico llamado Light Max 2, que consiste en una lupa con iluminación propia para poder jugar a oscuras.

Sabemos que será compatible con Game Boy Color y Game Boy Pocket, aunque Nintendo no ha confirmado su precio.

GAME & WATCH GALLERY

NINTENDO - DICIEMBRE - ARCADE - TIPO C

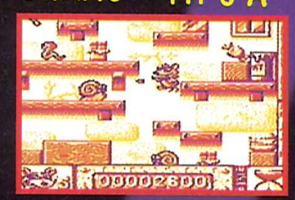



¿Recordáis aquellas hand held de Nintendo con juegos como «Donkey Kong», «Chef» o «Parachute»? Pues bien, muy pronto vais a tener todos esos juegos reunidos en un cartucho para Game Boy Color, aunque no serán exactamente iguales. Nintendo se ha encargado de modernizar los gráficos: ¡No hay quien los reconozca!

RESERVOIR RATS 3

TAKE 2 - DICIEMBRE - PLATAFORMAS - TIPO A

La mecánica de «Reservoir Rats» se acerca a la de los plataformas tradicionales, estilo «Donkey Kong» o «Snow Bross». Se nos ofrecerán escenarios en los que deberemos recoger una serie de objetos para abrir la puerta de salida y, claro, llegar a ella. Cada escenario esconderá distintos puzzles, por lo que combinará habilidad e inteligencia.





ABE SE HARÁ MUY PRONTO PORTÁTIL

La versión portátil de «Abe's Oddysee» estará a la venta a finales del 98 o principios del 99 . Se baraja como título provisional el de «Oddworld Adventures» y, al igual que los juegos de PlayStation, será un plataformas con muchas dosis de inteligencia.

ZELDA COLOR

NINTENDO - ENERO - AVENTURA - TIPO C







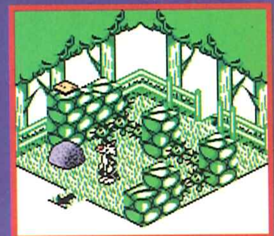
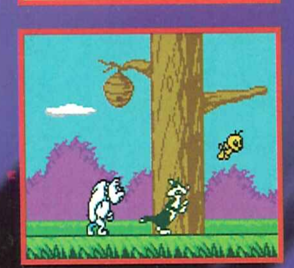
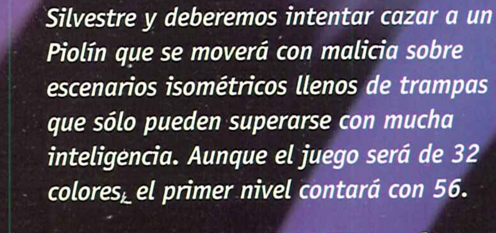

Por esta genial aventura no pasa el tiempo, por lo que no es de extrañar que Nintendo haya decidido sacarle los colores a nuestro amigo Link para deleite de los nuevos propietarios de Game Boy Color.

«Zelda» es uno de los mejores juegos para Game Boy y una de las mejores aventuras de todos los tiempos que ya ha alcanzado la categoría de mito.

Para los que no lo conozcáis, «Zelda» nos propone una aventura llena de personajes, historias paralelas, enormes mapeados, muchas mazmorras para investigar y docenas de armas e ítems que debemos ir encontrando, cambiando o comprando para completar nuestro objetivo y salvar el país. Por desgracia, los textos estarán en inglés...

SILVESTER & PIOLIN 2

INFOGRAMES - DICIEMBRE - PLATAFORMAS - TIPO B

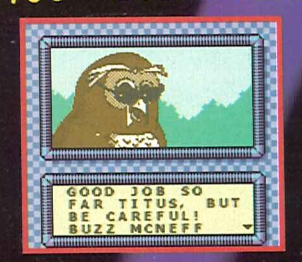
Silvestre tiene una obsesión: comerse a un canario que encuentra muy divertido fastidiarle en todo momento. Nosotros manejaremos a Silvestre y deberemos intentar cazar a un Piolín que se moverá con malicia sobre escenarios isométricos llenos de trampas que sólo pueden superarse con mucha inteligencia. Aunque el juego será de 32 colores, el primer nivel contará con 56.

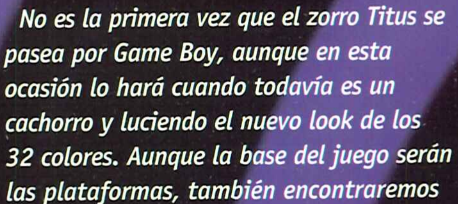
JUEGOS DE GAME BOY EN PLAYSTATION Y NINTENDO 64

Centro Mail va a poner a la venta dos aparatitos llamados Gamebooster, de la casa Datel, que nos permitirán jugar con nuestros cartuchos de Game Boy en una Nintendo 64 o en una PlayStation, según el modelo. Sí, habéis leído bien. Bastará con meter el cartucho de la portátil en el Gamebooster y después conectar éste al puerto de tarjeta de memoria en el caso de PlayStation o al de cartuchos en el de N64. Además, el Gamebooster contará con trucos en memoria para un montón de juegos de Game Boy y la posibilidad de buscar trucos propios para tus juegos.

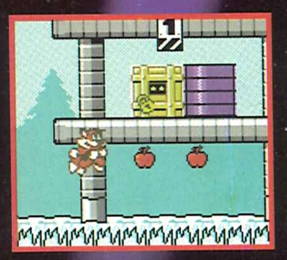
TITUS JR.

TITUS - DICIEMBRE - PLATAFORMAS - TIPO B





No es la primera vez que el zorro Titus se pasea por Game Boy, aunque en esta ocasión lo hará cuando todavía es un cachorro y luciendo el nuevo look de los 32 colores. Aunque la base del juego serán las plataformas, también encontraremos muchos elementos de aventura, textos incluidos, a lo largo y ancho de sus múltiples fases.




UNA AVENTURA EN CASTELLANO

Aunque «Quest for Camelot» iba a lanzarse simultáneamente con la Game Boy Color, al final Nintendo ha retrasado el lanzamiento de esta aventura hasta el 28 de diciembre. La causa de este retraso no puede ser más agradable para todos: «Quest for Camelot» va a salir con textos en castellano.

BOMBERMAN POCKET

NINTENDO - NOVIEMBRE - PLATAFORMAS - TIPO B

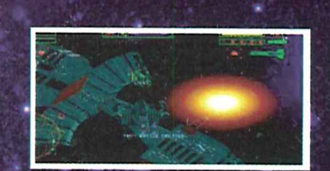
Hace poco salió el cartucho en su versión normal y lo que le va a hacer Nintendo ahora es ponerle 32 colores para que resolver laberintos poniendo bombas y saltando de aquí para allá resulte más espectacular que nunca.













PSYGNOSIS PRESENTA EL DEFINITIVO JUEGO DE COMBATE ESPACIAL. EN ASOCIACION CON EPICAS SECUENCIAS CINEMATICAS, DOCENAS DE MISIONES Y FINALES INESPERADOS. PROTAGONIZADO POR GRANDES COMBATES Y COPROTAGONIZADO POR INCREIBLES NAVES ESPACIALES. DIRIGIDO POR TI A TRAVES DE 5 ENORMES SISTEMAS SOLARES Y PLANETAS MIENTRAS LUCHAS POR LA LIBERTAD. LA VENGANZA ES DULCE.



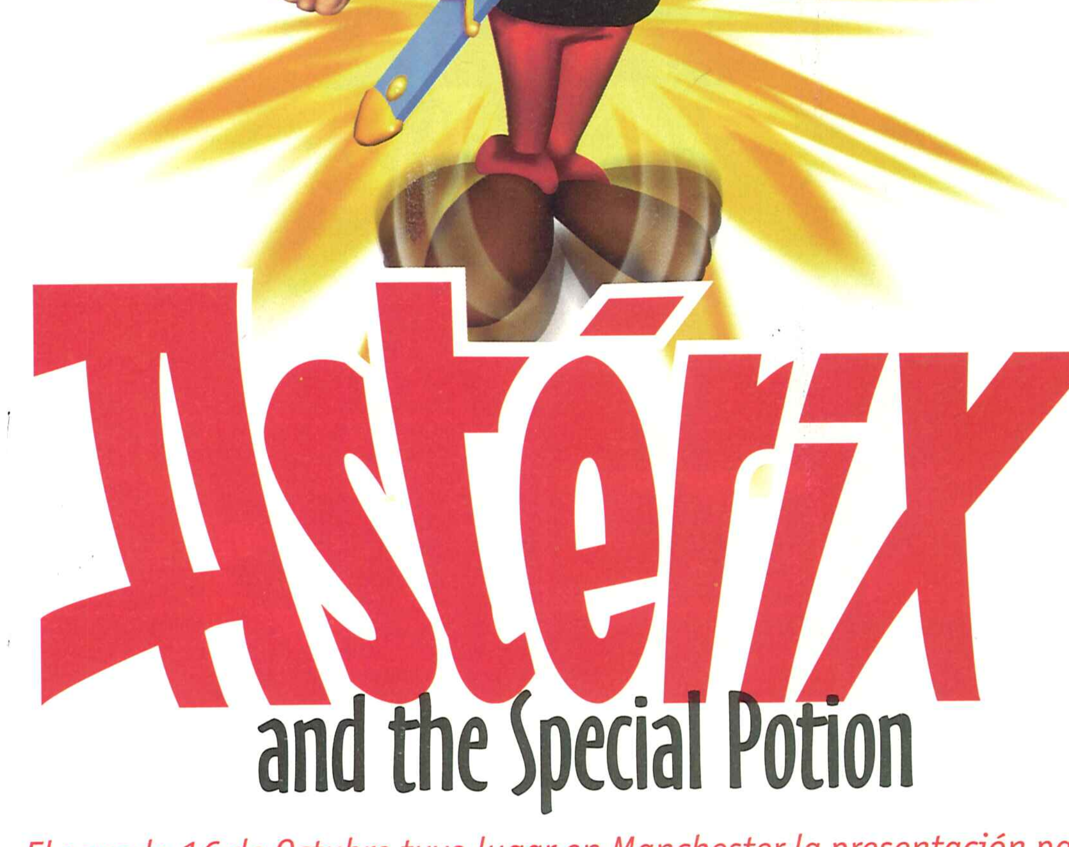








Los galos preparan su asalto a PlayStation



El pasado 16 de Octubre tuvo lugar en Manchester la presentación para la prensa europea de un nuevo título de Infogrames para PlayStation, que tendrá como protagonista a Asterix, el famoso personaje de Uderzo. HobbyConsolas estuvo allí para poder informaros puntualmente sobre el proceso de creación de tan atractivo título.

Todos recordamos los títulos protagonizados por Asterix en consolas como Snes, Megadrive o GameBoy, cuyo desarrollo consistía habitualmente en juegos de plataformas con montones de ítems que recoger y no menos romanos que eliminar.

La incursión del héroe galo en PlayStation, que está siendo realizada por el grupo de programación británico Sorcery, también incluirá fases de este género, pero todo el juego se verá aderezado por un fuerte componente estratégico al estilo de los juegos de tablero.

Nuestro objetivo final consistirá en recoger todos los ingredientes necesarios para elaborar la poción mágica, los cuales se encuentran repartidos por toda la Galia, pero para recogerlos deberemos ir conquistando previamente cada uno de los territorios invadidos por los romanos.

Cuando lleguemos a uno de los territorios clave, es decir, los lugares en los que podremos conseguir uno de los ingredientes, entraremos en una de las ocho fases de plataformas que incluirá el juego, donde el sesudo jugador tendrá que demostrar también su habilidad con el mando en un entorno 3D de cámara dinámica. En estos niveles visitaremos lugares como los Alpes, un campamento romano, bosques mediterráneos o, para que nadie lo eche en falta, la famosa y sumergible embarcación de los gafados piratas.

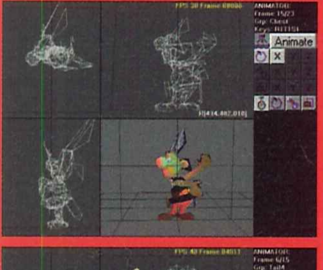
Sorcery promete una inteligencia artificial fuera de lo común tanto en el apartado de estrategia como en el comportamiento de los enemigos de las fases de plataformas, además de un acabado gráfico que será muy cercano al cómic original. En uno par de meses podremos comprobarlo.

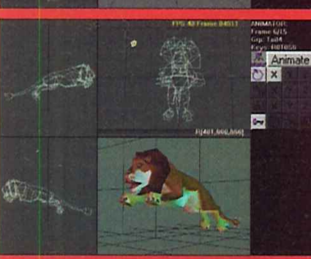


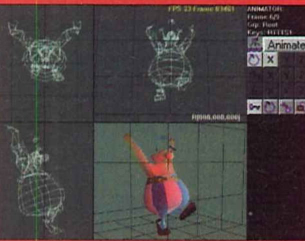


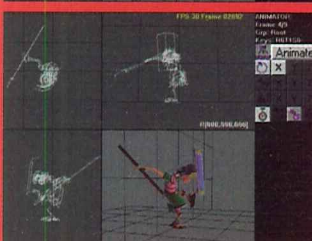


Animaciones de lujo

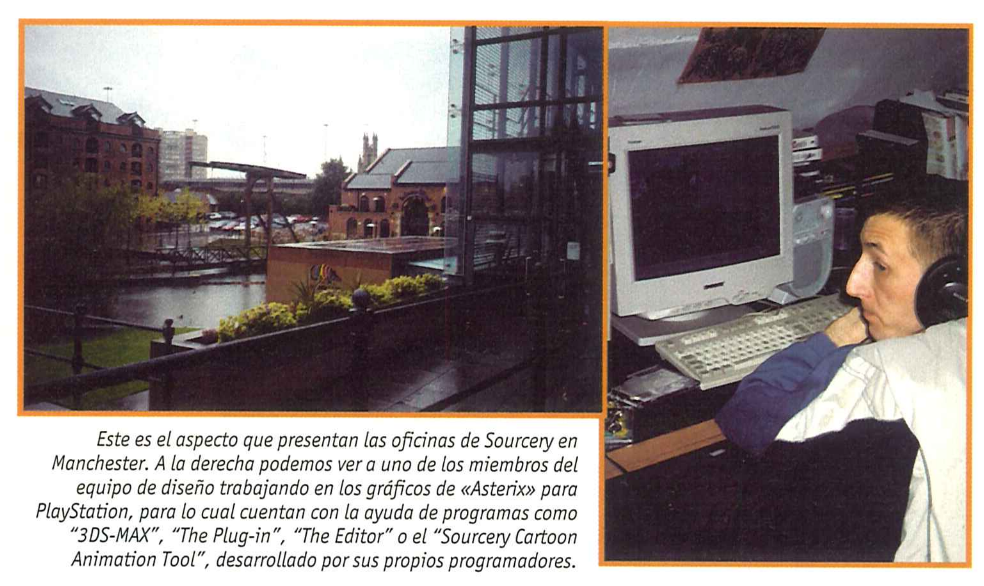




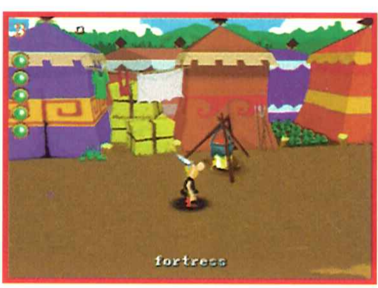




Asterix bebiendo su pócima, los leones del circo atacando, Obelix dando saltos de alegría o el impacto de un puñetazo en el cuerpo de un romano serán algunas de las excelentes animaciones que podremos ver durante el juego. Para que os hagáis una idea de la calidad que ofrecerán, Obelix, por ejemplo, moverá los brazos y las piernas, su enorme barriga se bamboleará e incluso sus bigotes y trenzas notarán los efectos del salto.

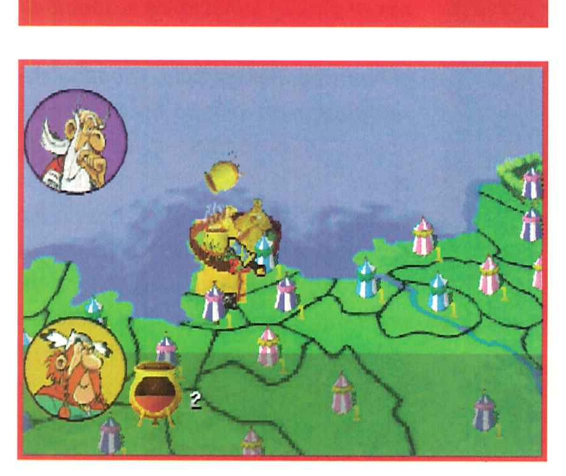


Este es el aspecto que presentan las oficinas de Sourcery en Manchester. A la derecha podemos ver a uno de los miembros del equipo de diseño trabajando en los gráficos de «Asterix» para PlayStation, para lo cual cuentan con la ayuda de programas como "3DS-MAX", "The Plug-in", "The Editor" o el "Sourcery Cartoon Animation Tool", desarrollado por sus propios programadores.





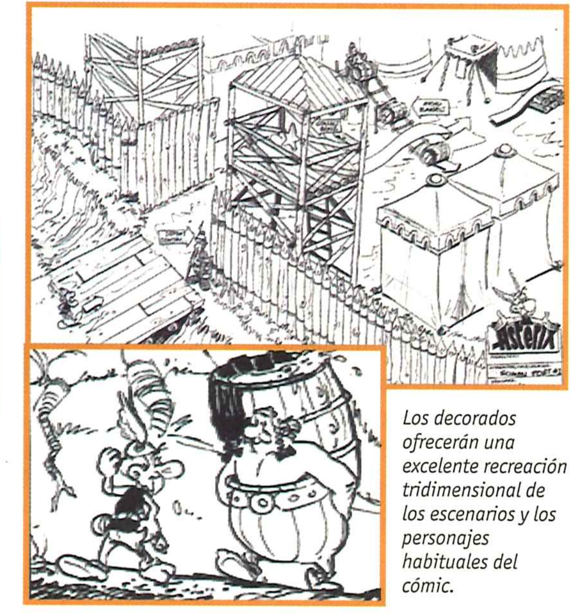
Este título combinará fases de estrategia pura con otras de plataformas, obligándonos a conquistar la Galia para recoger todos los ingredientes necesarios para cocinar la poción mágica.



El juego estará basado principalmente en la estrategia y, antes de pasar a los niveles de plataformas, deberemos afrontar combates al estilo de los juegos de tablero tipo "Risk".

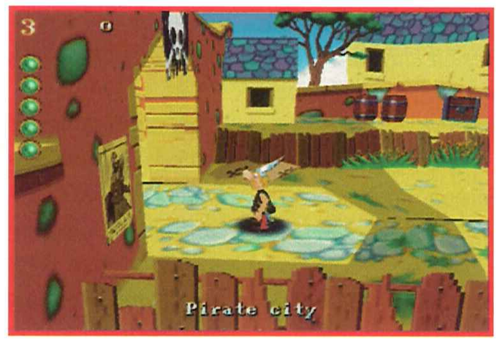


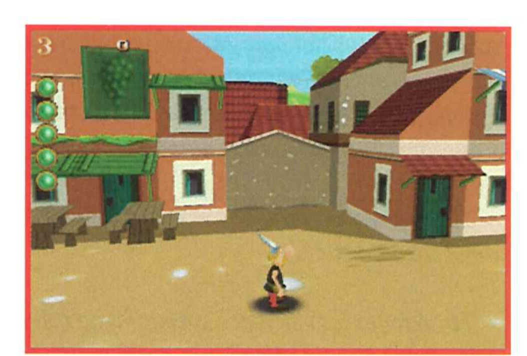
A pesar de que en la versión que hemos podido ver los menús están en inglés, la edición española tendrá los textos en castellano.

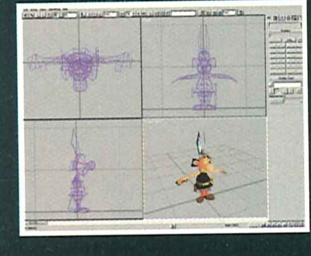


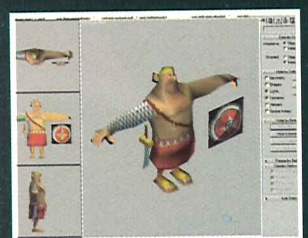
Los decorados ofrecerán una excelente recreación tridimensional de los escenarios y los personajes habituales del cómic.

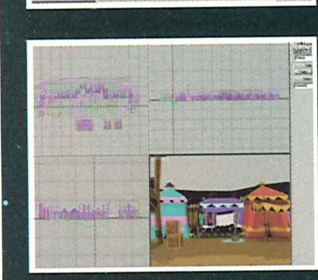












Diseños en 3D

Para conseguir el máximo parecido de cada uno de los personajes y de los decorados con respecto al comic, los grafistas de Sourcery primero se basan en los diseños iniciales en dos dimensiones, para después darles volumen sin que se pierda el aire de la obra de Uderzo.

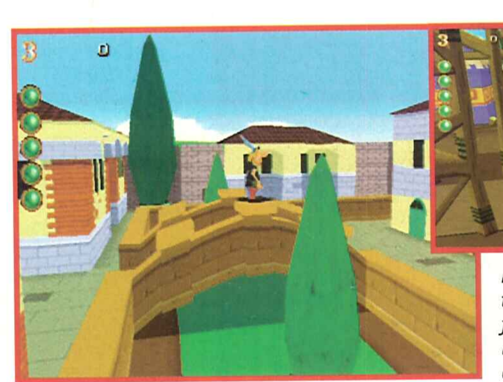
Todos los objetos que llevan los personajes están siendo tratados como partes móviles, de manera que éstos podrán coger su espada, defenderse con su escudo o, cómo no, echarse al coleto un traguito de poción mágica.

Cada personaje lleva alrededor de 500 polígonos.



"Sourcery" es un equipo de programación creado a partir de antiguos componentes de Ocean con algunos fichajes adicionales. Como programadores cuenta con Tim Coupe, James Higgins y Mark Kelly, que han participado en la creación de juegos como «Pitball», «Addams Family» y «Sensible Soccer» respectivamente.

En el departamento de arte podemos encontrar a Thomas Higgins, con «NBA Jam T.E.» por bandera, Brian Flanagan con «Fighting Force» y otros diseñadores y animadores, como Phil Jackson, Steve Millership, Helen Kershaw y Les Eaves, expertos en videojuegos que también han trabajado para la televisión británica.





Los lugares en los que transcurrirá el juego serán fácilmente reconocibles y nos llevarán a Roma, a un campamento de soldados...

Un cómic belga, un sello francés, un equipo inglés... y un periodista español

No. No es el principio de un chiste. Es que «Asterix» va a ser un proyecto que reunirá a profesionales de varios países europeos. Los españoles, de momento, tenemos que conformarnos con hacer el papel de oyentes...

"Es sabido que Gran Bretaña es el país de Europa más importante en cuanto a producción de videojuegos. Hay mucha gente con talento en Francia, y en Infogrames más concretamente, pero estaban ocupados en otros proyectos. Tenemos fuertes relaciones con Gran Bretaña a través de Ocean y por eso recurrimos a este equipo británico para que programaran «Asterix»".



Nuestro enviado especial, Javier Dominguez (izquierda), tuvo la posibilidad de entrevistar a Tim Coupe y Thomas Higgins (miembros de Sourcery) y a Lionel Arnaud, representante de Infogrames en Gran Bretaña, quien no dudó en aprovechar este momento para promocionar su juego.

"El humor del cómic se transmitirá mediante las animaciones y los gráficos, (Asterix golpeando y lanzando romanos al aire...) y mediante el sonido de estas situaciones, que dejará a un lado el realismo. Por ejemplo, cuando Asterix golpea a un romano suena "boom!, boom!" y el romano grita "iauuh! oauh!".

Es muy difícil conseguir el mismo humor en el juego que en el cómic, porque en éste el autor tiene un guión y tiene preparados momentos para hacer reir al lector. Un juego es interactivo, el jugador se mueve por los escenarios, y no puedes determinar un momento exacto para hacerle reir".

"Hay dos razones por las que elegimos programar «Asterix» en PlayStation y no en Nintendo 64. La primera y más importante es que PlayStation tiene más potencial para Asterix, porque es un personaje muy conocido por los europeos. Tendrá muchos más compradores en PlayStation que los que podría tener en Nintendo 64. La otra razón es que tenemos nuestras propias herramientas para trabajar en PlayStation"

"Si Nintendo 64 funciona estas navidades en Europa, haremos algún proyecto para ella".

"Entre todas las versiones anteriores de Asterix para las consolas de 16 bits y Game Boy, vendimos más de un millón de cartuchos".

"Hemos intentado incluir el menor número de textos posible porque nuestro objetivo son los usuarios jóvenes, y a la mayoría les desagradaría tener que leer textos inútiles. De todas formas, cualquier fan de Asterix podrá disfrutar a tope con este juego".

"Estamos planeando algunos proyectos para DreamCast y, cuando de verdad haya una base importante de usuarios, hablaremos más sobre el tema. Claro que hemos recibido las herramientas, pero creemos que la cantidad de usuarios conseguida por PlayStation será difícil de alcanzar por DreamCast. Personalmente, creo que PlayStation estará ahí al menos un año y medio o dos años más, pues mucha gente acaba de adquirirla. Pero, sí, tenemos algunos proyectos para Dreamcast".



Bien Hecho Soldado
COMMAND & CONQUER
RED ALERT
RETALIATION
* Dos bandos: aliados y soviéticos.
2 CD´s repletos de acción, estrategia y adrenalina.
* 34 misiones en solitario y más de 100 mapas de batalla multijugador.
* Armas prohibidas por tratados de guerra: devastadores tanques Tesla, tanques de asedio M.A.D, carros explosivos de demolición y tropas de asalto electrizantes.
* Cuatro escenarios de guerra por bando y 19 vídeos a pantalla completa con la explicación de las misiones.
* Juega contra la perfeccionada inteligencia artificial de la máquina o contra un amigo a través del Link Cable de tu Playstation.
* Dirige tus fuerzas con el Game Controller o con el ratón de la Playstation.
OPTIONS
PlayStation
PlayStation
Westwood STUDIOS
Distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
Command&Conquer, Command&Conquer Red Alert y Westwood Studios son marcas registradas de Westwood Studios, Inc. ©1998 Westwood Studios, Inc. Playstation y el logo de Playstation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment. Todos los derechos reservados.

STAR WARS® ROGUE SQUADRON

UN "SHOOT´EM UP" DE PELÍCULA

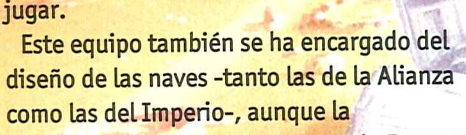
¿Has soñado alguna vez con pilotar las naves que aparecen en La Guerra de las Galaxias? ¿Te gustaría convertirte en Luke Skywalker y poder bombardear desde tu speeder a los gigantescos ST-ST? ¿Y qué nos dices de mantener un duelo aéreo con los TIE Fighters, afrontar una misión de rescate en Totoonie o intentar evadirte de la prisión de Kessel? Pues todo esto y mucho más podrás hacerlo en «Rogue Squadron», la última maravilla de Lucas Arts para Nintendo 64.

Si eres un apasionado de la saga cinematográfica La Guerra de las Galaxias, atento a la noticia: Nintendo está a punto de hacer desembarcar en nuestro país «Rogue Squadron».

Bajo este frío nombre se ocultará un apasionante juego de acción al más puro estilo "shoot´em up" que pondrá a tu disposición naves tan míticas como las X-Wing, las Y-Wing o los mismísimos speeders, con las cuales deberás afrontar la heróica misión de borrar de la faz de la galaxia a las tropas del Imperio.

Obviamente tu puesto estará en las fuerzas de la Alianza, compartiendo protagonismo con el mismísimo Luke Skywalker y su inseparable compañero Wedge Antilles. Recorrerás con ellos muchos de los parajes vistos en la trilogía, pero también muchas otras nuevas localizaciones que han surgido bien de las novelas y los cómics inspirados en la saga, o bien de lugares mencionados, aunque nunca vistos, en las películas. Corellia, el planeta de origen de Han Solo, o Kessel, un planeta en cuya ruta tiene el Halcón Milenario el récord de velocidad, serán algunos de estos escenarios.

El diseño de todos los decorados ha corrido a cargo de los diseñadores de Lucas Arts, quienes se han preocupado tanto de imaginarse por completo unos planetas como de recrear otros en todo su detalle. En total habrá 15 sistemas estelares distintos para jugar.



Este equipo también se ha encargado del diseño de las naves -tanto las de la Alianza como las del Imperio-, aunque la programación ha corrido a cargo de Factor 5, grupo que, instalado en un cuartel general muy cercano al rancho Skywalker, ha creado el motor 3D, la inteligencia artificial de los enemigos, las rutinas gráficas... es decir, todo lo relacionado con el apartado técnico de «Rogue Squadron».

A la hora de jugar nos encontraremos con un "shoot´em up" en el que tendremos que completar diferentes misiones, que bien pueden ser proteger un convoy, rescatar a algún rehén o limpiar una zona de enemigos. ►

El impecable aspecto gráfico fiel a Star Wars.

No hemos visto nada que no nos haya gustado.





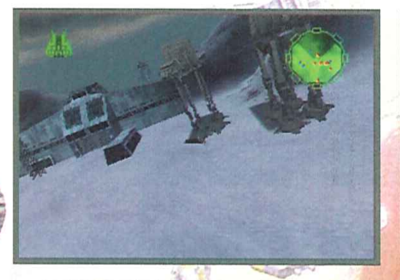




Como podéis apreciar en las pantallas, las naves serán idénticas a las que aparecen en las películas. No en vano los artistas de Lucas Arts han sido los encargados de realizar el diseño de todos los elementos gráficos del juego.



LUCAS ARTS TRAERÁ A N64 UN "MATAMARCIANOS" QUE MARCARÁ UN HITO EN EL GÉNERO.







Como miembros del escuadrón de asalto Rogue, tendremos que realizar todo tipo de tareas que irán desde la protección de convoyes, a la destrucción de avanzadillas enemigas, sin olvidarnos, por supuesto, de los combates aéreos.









ENEMIGOS DE PELÍCULA

La mayoría de los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos también han sido extraídos directamente del universo Star Wars. Tropezaremos con ingenios imperiales como los AT-AT Walkers, los bombarderos TIE, los Cazas TIE y los TIE Interceptors que aquí podéis ver. No faltarán tampoco robots sonda, AT-ST, torretas...

ESTAS SERÁN TUS ARMAS

Podremos pilotar algunas de las naves espaciales más famosas de la saga Star Wars como los veloces cazas X-Wing y los Speeder para misiones de superficie. También dispondremos de los famosos bombarderos Y-Wing, las naves de asalto A-Wing y de un vehículo nuevo bautizado como V-Wing, que probablemente aparecerá en una nueva película.



A-WING



SNOWSPEEDER

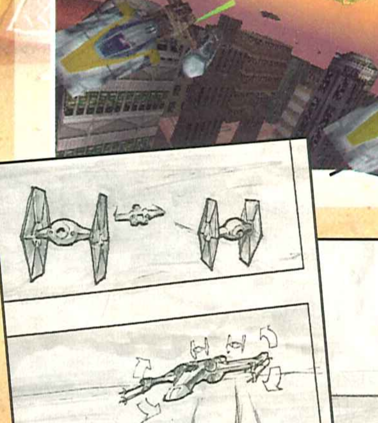


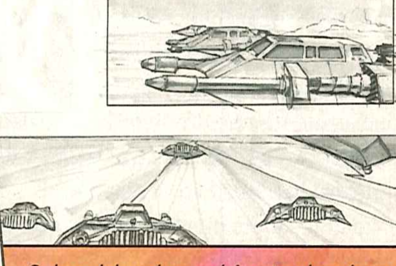
X-WING



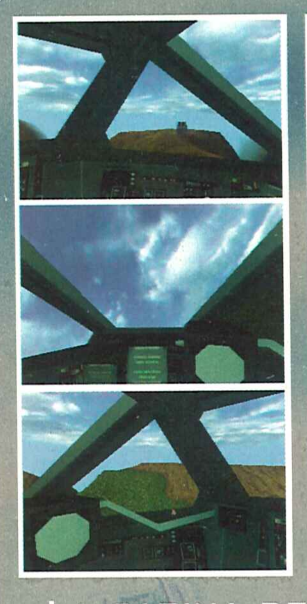
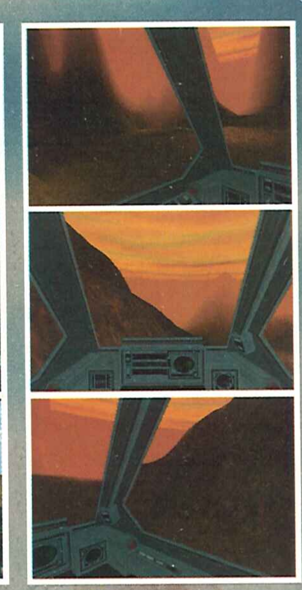
V-WING AIRSPEEDER

Y-WING





Se han elaborado complejos story boards que muestran paso a paso el desarrollo de las escenas cinemáticas que encontraremos entre las distintas misiones y que resultarán enormemente fieles a la saga.

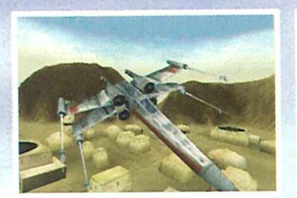



LA CABINA DE LOS PILOTOS

Si lo deseamos, también podremos elegir una vista que nos mostrará el interior de las cabinas de nuestras naves, pudiendo optar por mirar hacia el frente a hacia los laterales como si girásemos nuestra cabeza. Esto nos ofrecerá un amplísimo campo de visión y dará un ligero (muy ligero) toque de simulador a este trepidante «Rogue Squadron».

LOS PLANETAS DE LA REBELIÓN

El juego estará dividido en 16 misiones con varios niveles que se jugarán en la superficie de 15 planetas distintos. De las ciudades de Corellia, al desierto de Tatoonie, pasando por la acuática superficie de Mon Calamari, encontraréis todos los escenarios de las películas... y algunos más.


Tatoonie

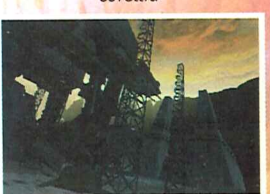
Barkhesh


Chorak

Corellia

Gerrard V

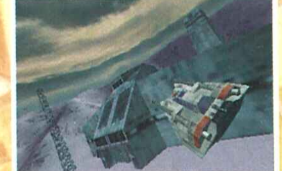
Loronar

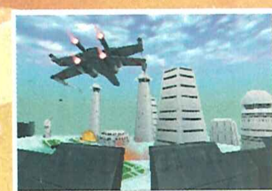

Salmorra

Kile II

Kessel


Taloraan


Fest


Chandrila


Sullust

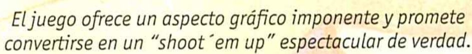

Thyrerra


Mon Calamari

EL JUEGO SE DESARROLLARÁ EN 15 PLANETAS DEL UNIVERSO STAR WARS QUE HAN SIDO MAGNÍFICAMENTE RECREADOS.

➤ Al principio del juego no estarán disponibles todas las naves, lo que nos obligará a tener que volver a algunos planetas para completar, por ejemplo, una misión que sólo será realizable cuando tengamos el snowspeeder. Este detalle le añadirá algunas dosis de aventura a un arcade en el que básicamente nuestro objetivo consistirá en pilotar con pericia nuestras naves y demostrar nuestra habilidad en el disparo.

Lo único malo de todo esto es que vamos a tener que esperar hasta finales de Enero para poder disfrutar de todas las excelencias que promete este «Rogue Squadron». Hasta entonces... que la paciencia os acompañe.



El juego ofrece un aspecto gráfico imponente y promete convertirse en un "shoot´em up" espectacular de verdad.


La acción y los disparos serán los protagonistas de esta nueva versión consolera de La Guerra de las Galaxias.




El intenso olor de la pólvora.
Los músculos tensos.
El dedo en el gatillo, preparado para reaccionar al más mínimo movimiento.
Los rugidos de fondo que delatan la cercanía del enemigo.

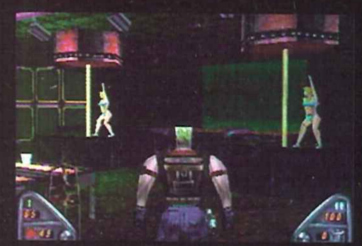
No sabes cuántos aliens vas a encontrar... si doblas la esquina.

Piensas que salvar a la humanidad es un buen rollo.
Piensas que viajar en el tiempo y liquidar aliens no está mal.
Piensas que tienes el mayor arsenal que nadie haya imaginado jamás.

Piensas. Pero es hora de ponerse manos a la obra.

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Duke está esperando. ¿Aceptas el desafío?


Presente


La antigua Roma


El lejano Oeste


La Edad Media

Estás avisado. Vigila tu nivel de adrenalina. Controla tu ritmo cardiaco. Y... DOBLA LA ESQUINA.





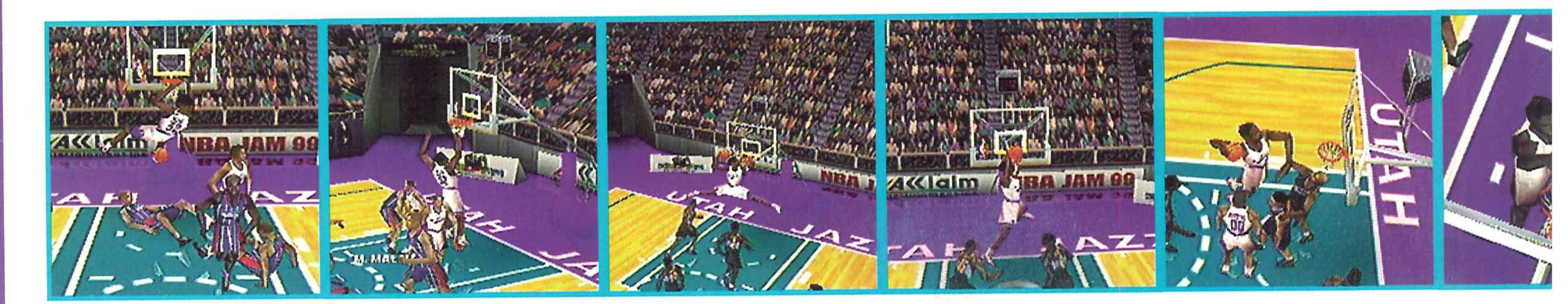






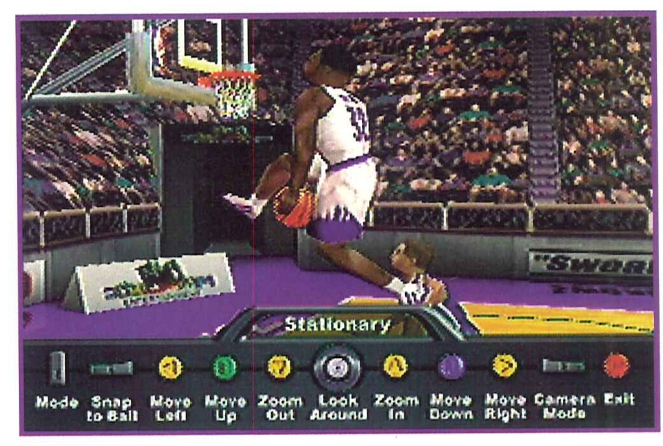
Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918



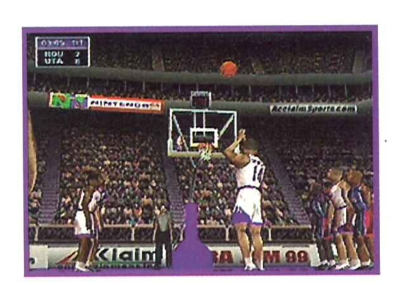


Cambiando de estilo

Si por algo se ha caracterizado la ya nutrida saga «NBA Jam» es por buscar el espectáculo. Lo hizo a base de ofrecer un baloncesto irreal pero efectista construido sobre mates estratosféricos y jugadas imposibles. Sin embargo, este nuevo «NBA Jam» para N64 cambia sensiblemente de estilo y apuesta más por la simulación, ofreciendo unos mayores niveles de realismo. Sin embargo, evidentemente, no por ello va a renunciar a la espectacularidad y a la diversión.

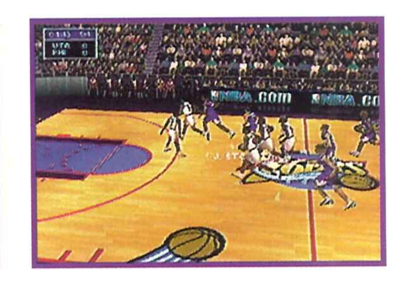


Las posibilidades de las repeticiones serán inmensas y podremos incluso mover la cámara por toda la pista haciendo zooms para buscar la mejor toma.









Sin duda, lo más llamativo de este «NBA Jam 99» sea el hecho de que se han abandonado los partidos de 2 contra 2 característicos de la serie por los encuentros más reales de 5 para 5. De este modo, los partidos cambiarán su filosofía anterior y ofrecerán una visión más "seria" del basket, con una vocación de simulador que le llevará a ofrecernos todo tipo de opciones de configuración y hasta una pizarra de entrenador donde elegir las jugadas que, sobre la cancha, marcaremos a nuestros jugadores.

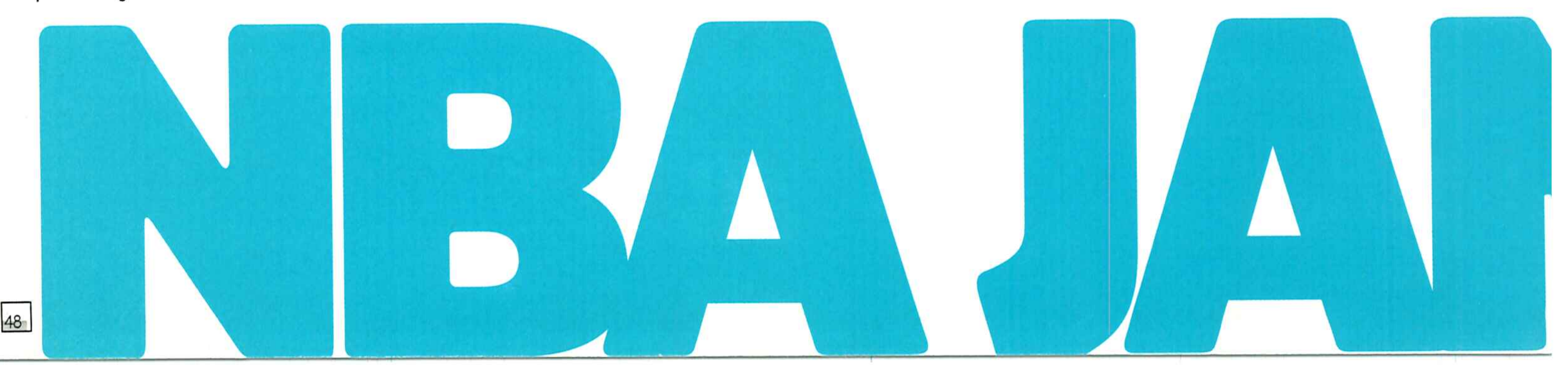
Además, los protagonistas serán los 29 equipos de la NBA, incluidos los All Stars, con sus jugadores reales (hasta en las caras), sus canchas reales y su realista estilo de juego.

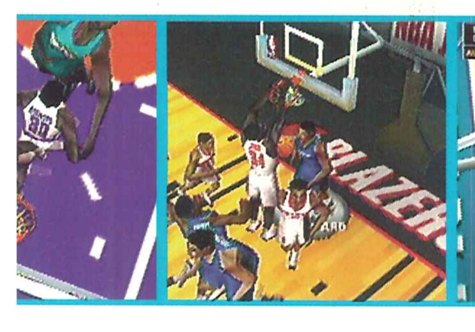
Podremos disputar una temporada regular, crear nuestros propios PlayOff, o jugar un partidillo amistoso y, además, uno de los cinco modos de juego - el Jam-, nos propondrá recuperar parte del espíritu del «NBA Jam» original, ofreciéndonos la oportunidad de jugar partidos, digamos, un poco fantásticos, donde podremos disfrutar de los mates más increíbles que se hayan realizado hasta la fecha en una consola.

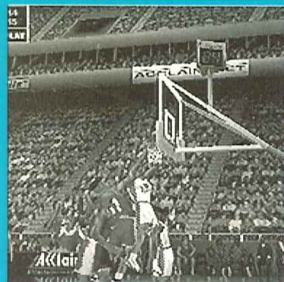
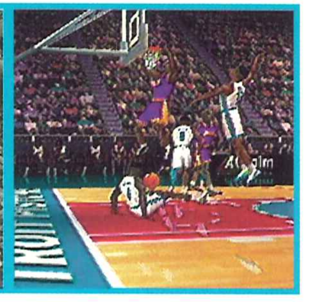
En lo que respecta a la jugabilidad, todo indica que se combinará espectáculo y realismo, de manera que jugar resultará muy sencillo, pero podremos complicarnos las cosas a base de aprender a cambiar de ritmo (habrá un botón para esprintar) o a dar todo tipo de pases: por la espalda, picados, bombeados, entre las piernas del rival...

Si todo esto os puede parecer atractivo, el tema gráfico podrá convenceros definitivamente. «NBA Jam 99» va a ser el segundo juego (tras «Turok 2») en aceptar la tarjeta de Expansión de Memoria, lo que le proporcionará mayor definición general. Y aún sin la tarjeta podemos afirmar que gráficamente va a resultar impecable: pocas veces habíamos admirado en Nintendo 64 un simulador de basket con unos gráficos tan sólidos y estables, capaces de soportar sin ningún problema zooms que en las repeticiones podemos llevar hasta el blanco de los ojos de los jugadores. La primera impresión ha sido soberbia.

Sin duda, Acclaim se ha esmerado en este simulador, que puede convertirse en una referencia obligada para los amantes de este deporte.



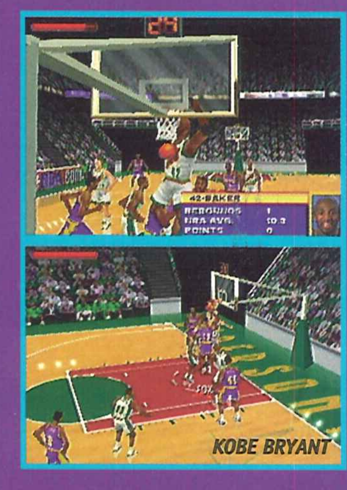


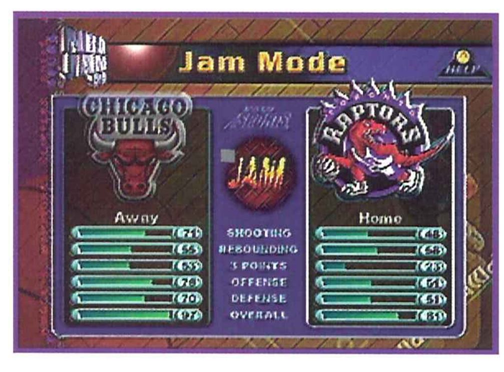
Mates desde todas las posiciones y desde todos los ángulos: de espaldas, a una mano, girando en el aire, a lo bruto, a lo elegante... Si la jugada es lo bastante espectacular recibiremos además una repetición desde otro punto de vista.

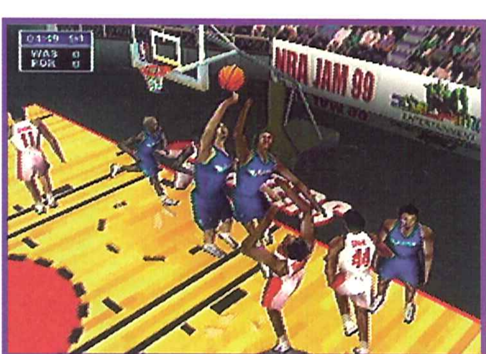
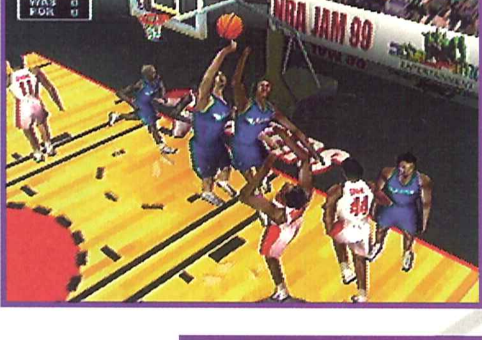


EL ÚNICO RIVAL



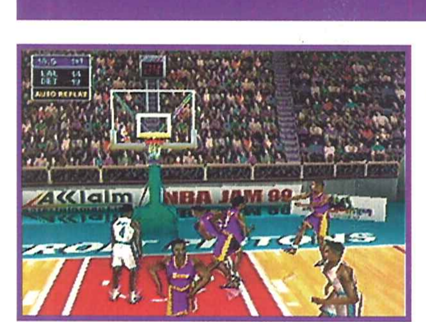
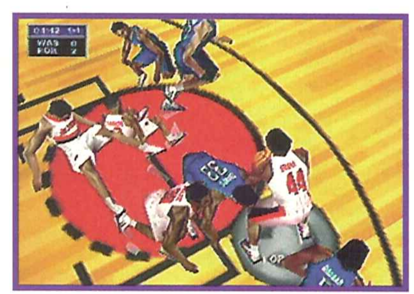
Hasta que aparezca «NBA Live 99» de EA, (no tardará mucho), «Kobe Bryant» es el único simulador de baloncesto con el que tendrá que competir este «NBA Jam 99». La calidad de «Kobe Bryant» la podéis apreciar en estas pantallas; sin embargo, la espectacularidad gráfica del juego de Acclaim y su suavidad de animaciones puede ser lo que decante la balanza en un sentido o en otro.



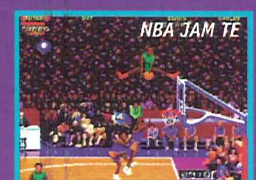
En «NBA Jam 99» aparecerán los 29 equipos de la NBA con los nombres reales de sus jugadores y con sus características propias en todos los aspectos relacionados con el juego.

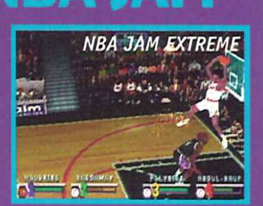
Podremos elegir cuatro jugadas para que nuestros hombres las ejecuten en la cancha cuando así se lo ordenemos. Esto se llama "estrategia".

LOS ANTERIORES NBA JAM







El «NBA Jam» original apareció para Super NES y Mega Drive: basket espectáculo con dos jugadores por equipo. Después llegó «NBA Jam T.E.» para 16 bits, Mega CD, Game Gear, Game Boy, Saturn y PlayStation. Algunas novedades, pero básicamente lo mismo. Poco después se convirtió en un espectáculo poligonal con «NBA Jam Extreme», sólo para 32 bits. Este es el primer «NBA Jam» con equipos de cinco jugadores.



Combinará espectáculo y simulación de manera que podrá gustar a cualquier tipo de público.

Se pueden crear equipos, pueden jugar 4 jugadores... de primeras no le hemos encontrado nada malo.

recreo. A partir de ahora, todo el mundo se quedará en casa.



00 ptas. TODO EL MUNDO PODRÁ TENERLO.

* P.V.P. APROXIMADO



www.nintendo.es



HARVEST BODY

Una aventura al estilo de las películas de serie B



Cada 25 años, un cometa de belleza sin igual entra en la órbita de la Tierra. A pesar de que a primera vista pueda parecer una oportunidad ideal para llevarse a la familia al campo y observar este fenómeno natural, lo cierto es que su proximidad a nuestro planeta oculta un hecho preocupante: el desembarco de una raza de alienígenas con más ganas de comer humanos que de contactar con ellos...

Como en toda aventura que se precie, no faltarán los objetos que recoger para después ser empleados en el lugar oportuno en el momentoadecuado.





El regustillo a película de los años sesenta que desprende.

El engine es un poco brusco y provoca algunas deficiencias gráficas.

Bajo este apocalíptico argumento, se esconde el primer y prometedor trabajo de DMA para Nintendo 64.

Como punto de referencia, «Body Harvest» recoge gran parte del espíritu que caracterizó a las B-movies de los años 60, situándonos en zonas tan típicas de este género cinematográfico como los desiertos o los pueblos semi-abandonados.

A juego con estas localizaciones estarán las 60 especies de alienígenas que, rindiendo homenaje a estos clásicos del terror, adoptarán la apariencia de, por ejemplo, hormigas o libélulas mutantes de tamaño desproporcionado. Y no menos acorde estará nuestra misión que, como buen "soldado mejorado genéticamente" que somos, será poner fin a la merienda alienígena que está llevando a la raza humana al borde de la extinción.

Para cumplirla tendremos que recorrer los 5 amplios niveles en que se estructura el cartucho, de los cuales 4 estarán ambientados en la Tierra y uno en el espacio, donde tendrá lugar el combate final con la reina extraterrestre.

Partiendo de una estructura de aventura de acción, «Body Harvest» combinará constantemente periodos de exploración con otros de "shoot´em up" y otros de... conducción. Sí, habéis leído bien: conducción. A lo largo del juego nos encontraremos con más de 60 vehículos diferentes que podremos utilizar para protegernos y para desplazarnos más rápido por los mapeados, pudiendo gracias a ellos buscar concienzudamente el armamento que hay disperso por los pueblos.

Más de una docena de armas de todo tipo -ametralladoras, dinamita ...- nos ayudarán a que nuestra odisea particular sea un poquito más llevadera.

La verdad es que el juego promete diversión de la buena, aunque todavía hay que ver si se mejoran ciertos fallos que hemos detectado en el apartado gráfico.



Cada nivel encerrará un enemigo final de proporciones descomunales.



Conduce como quieras









Uno de los mayores atractivos de esta aventura será la posibilidad de conducir 60 vehículos diferentes, algunos de ellos tan llamativos como una avioneta o un destructivo tanque.

DMA Design

Esta compañía británica alcanzó la fama y el reconocimiento internacional en 1991, cuando el ahora mítico «Lemmings» vio la luz en su formato PC. Sin embargo, su primer trabajo en consola tardaría unos cuantos años en llegar, consiguiendo que la prensa y el público considerara a «Uniracers» como uno de los juegos más atípicos y divertidos que aparecieron para SuperNintendo.

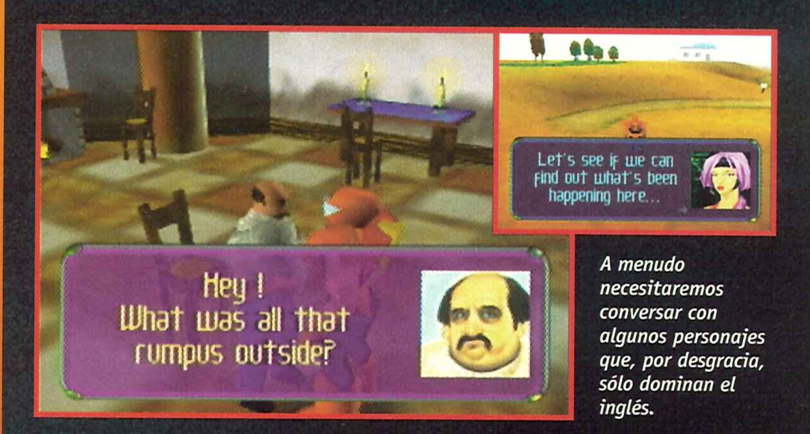
Con la llegada de la nueva generación de consolas, DMA ha programado varios títulos, de los cuales «Grand Theft Auto» ha sido el más popular (y polémico) y del que, por cierto, «Body Harvest» recupera la posibilidad de conducir cualquier vehículo que aparezca en pantalla.







«Body Harvest» será una aventura repleta de acción y disparos donde, además, se nos ofrecerá la posibilidad de conducir sesenta tipos diferentes de vehículos.



A menudo necesitaremos conversar con algunos personajes que, por desgracia, sólo dominan el inglés.

Tres formas de ver una invasión



Para poder seguir cómodamente las andanzas de Adam -el protagonista-, DMA ha preparado tres tipos de cámaras. Dos de ellas seguirán la acción en tercera persona y una en perspectiva pseudo-subjetiva, tal y como pudimos ver en «Misión: Imposible».


PlayStation
PAL
JUNGLA DE CRISTAL
LA TRILOGIA
FOX INTERACTIVE
PlayStation PLATINUM
Classics
ELECTRONIC ARTS
SOVIET STRIKE
PlayStation PLATINUM
COMMAND & CONQUER
Westwood
PlayStation PLATINUM

solo nuestros mejores titulos llegan a ser platinum

Jungla de Cristal: La Trilogía
Tres increíbles juegos en un sólo disco. Revive la acción de las películas más espectaculares.

CROC
Siente las plataformas más realistas en 3D con el cocodrilo más movido de PlayStation. Más de 50 niveles de acción completa en 3D.

Soviet Strike
La antigua URSS amenaza con romper la paz mundial mediante un ataque nuclear. Pilota y conduce diferentes aparatos en este completo juego de acción en 3D que incluye también elementos de estrategia.

Command and Conquer
La guerra llega al mundo de la PlayStation de la mano del juego de estrategia en tiempo real por excelencia: Command&Conquer.

Road Rash
Llegó la hora de invadir las calles y dar gas a tope con todo tipo de motos. Compite en calles y carreteras llenas de motoristas con cadenas, palos, barras, etc. Aunque sea a palos, has de llegar el primero para ganar.





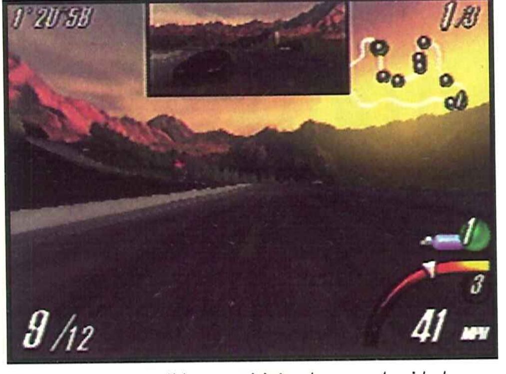
Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

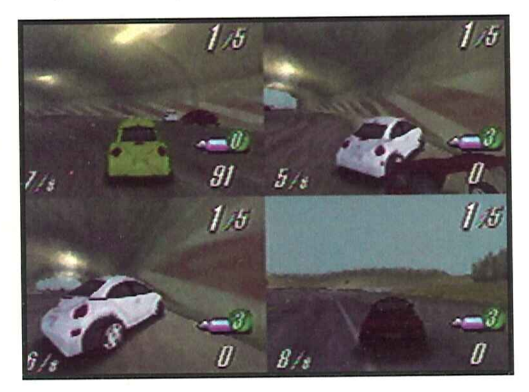
TOP GEAR Overdrive

LA ÚLTIMA PUESTA A PUNTO

Los señores de Kemco ya demostraron su buen hacer en «Top Gear Rally», uno de los primeros juegos de coches para N64. Dentro de poco concluirán su segunda parte, «Top Gear Overdrive», un cartucho lleno de mejoras y algunas sorpresas.



Tres vistas posibles permitirán observar el cuidado apartado gráfico de este cartucho. Una de ellas incluirá un gran retrovisor para hacer más fáciles los bloqueos.

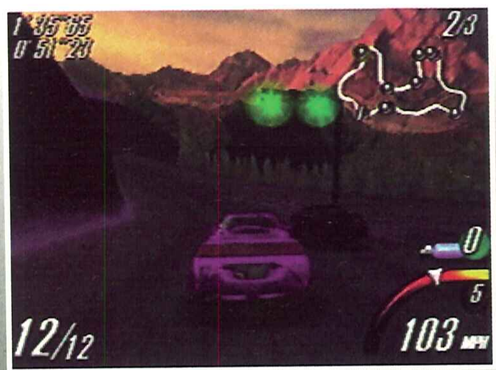


Poder disfrutar de una competición junto con otros tres jugadores, será una de las grandes bazas de «TGO», sobre todo sabiendo que la velocidad no se resentirá en absoluto.

La primera y más importante será la inclusión de un modo para cuatro jugadores a pantalla partida, permitiendo, además de las carreras arcade, participar en un campeonato completo junto con otros cuatro vehículos controlados por la máquina. Pero no sólo este factor contribuirá a aumentar el nivel de diversión del juego, ya que la mejora tanto en sensación de velocidad como en gráficos, hará posible una mejor visión del terreno (olvidad la niebla del anterior «TGR»). También disfrutaremos de los atajos que todos los circuitos esconderán, en los cuales experimentaremos unos increíbles saltos en cada cambio de rasante.

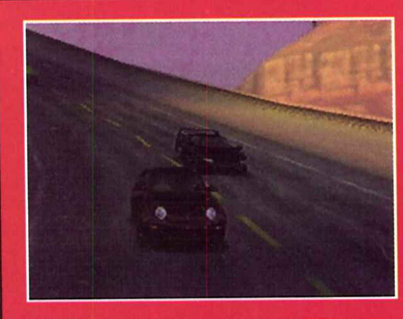
El lado más arcade del juego vendrá dado por la aparición de puntos en los que encontraremos "nitros" extra y dinero contante y sonante que, al finalizar la carrera, podremos canjear por mejoras en nuestro vehículo o alguna ventaja más para asegurarnos el triunfo en la siguiente prueba. Todo esto vendrá acompañado por una música estilo grunge y unos contundentes efectos de motores, derrapes y choques, que amenizarán nuestras carreras. El mes próximo, os contaremos lo que da de sí este título.

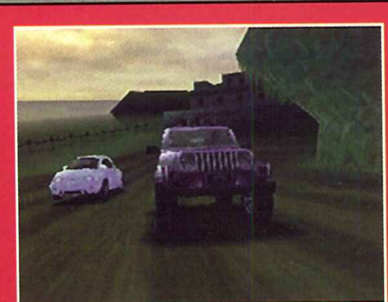










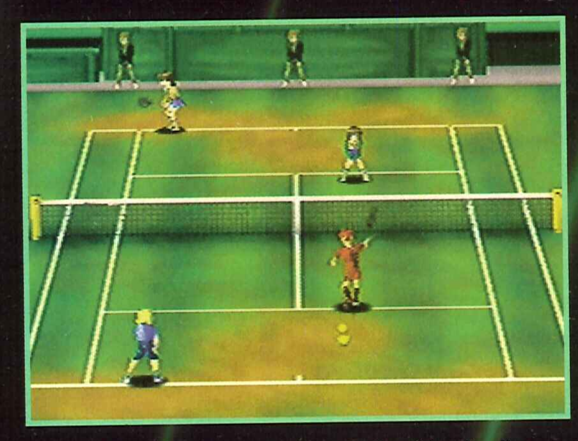


Kemco no quiere que su juego se quede atrás en espectacularidad, por eso se incluirá una opción de vistosas repeticiones, con cámaras móviles y zooms al más puro estilo televisivo.

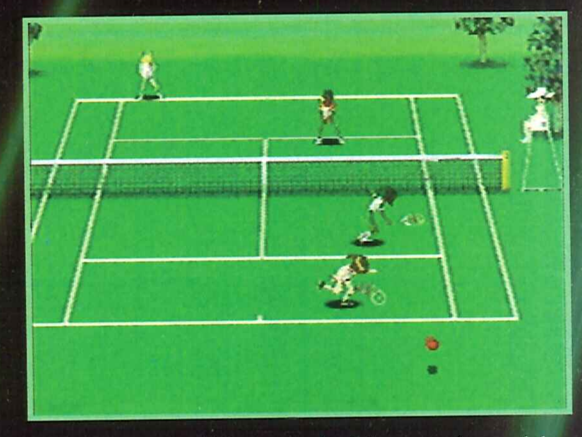


A un maestro se le reconoce con sólo mirarle a las manos.
namco
TEKKEN 3
Vuelve la leyenda. El juego más esperado del año ya está aquí. Tekken 3. Con más movimientos. Con más personajes. Con más animaciones. Con más rapidez y realismo. Conviértete en un maestro y entra en la leyenda con el mejor juego de lucha de todos los tiempos. Tekken 3. El juego que te dejará marcado.
Tarjeta de Memoria 1 bloque
1 a 2 Jugadores
Optional Controller SLEH-0004
DUAL SHOCK
Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com/Tekken3
"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

Los usuarios de N64 echábamos de menos un juego de tenis. Y es que el deporte de la raqueta estaba, a estas alturas, inédito en la máquina de Nintendo. Hudson se va a encargar de poner fin a esta situación con un cartucho marcado por el inconfundible estilo gráfico de esta compañía japonesa.



Los partidos a dobles son siempre más divertidos. En ellos podrán participar de uno a cuatro jugadores. La máquina se encargará de manejar a los jugadores que queden libres.



El aspecto gráfico del juego es más el de un arcade que el de un simulador puro y duro. La jugabilidad y la diversión parecen estar garantizadas.







Let's SMASH

Parece un simulador muy sencillo, muy jugable y muy divertido.

Y, por supuesto, tenis.



A primera vista no parece tener demasiadas opciones.

De hecho, este «Let´s Smash» podría considerarse como una secuela del inolvidable «Super Tennis» que apareció para Super Nintendo allá por el 92, también de la mano de Hudson.

Ambos juegos están definidos por las mismas características: gráficos graciosetes, personajes un tanto infantiles y jugabilidad endiablada, aunque en esta última entrega se nota lógicamente el peso tecnológico de los 64 bit.

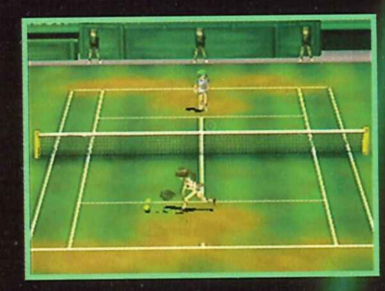
Hudson ha vuelto a pensar en un juego diseñado únicamente para divertir. No habrá licencias oficiales, ni jugadores famosos, ni siquiera gráficos espectaculares. Todo se basará en un control ultrasencillo, con el que podremos ejecutar cualquier golpe utilizando tan sólo dos botones y el pad direccional, y su sistema de juego será accesible para cualquier tipo de usuario y no requerirá de grandes alardes para, al menos, poder devolver la pelota con cierta dignidad.

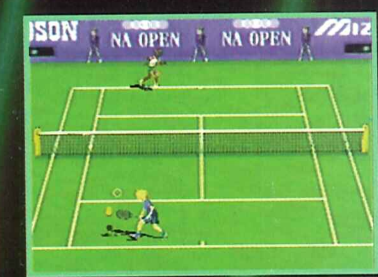
«Let´s Smash» también incluirá los pertinentes modos de juego, (a destacar el de 4 jugadores simultáneos), edición de jugadores y otras opciones relacionadas con la elección de la pista.

En fin, que el mes próximo ya tendremos un juego de tenis que llevarnos a las manos en N64. Buena noticia.



En las opciones destacan la edición de jugadores y los diferentes tipos de pista. Los textos estarán en inglés.






NINTENDO64
INFOGRAMES
ESPAÑA
La mejor simulación
de rally por fin en N64
V-RALLY
EDITION 99
NINTENDO®.NINTENDO 64 and are trademarks of NITENDO CO., LTD - ©1998 Infogrames Multimedia et Photos : Sports Images.

¡Marcianitos a mí!

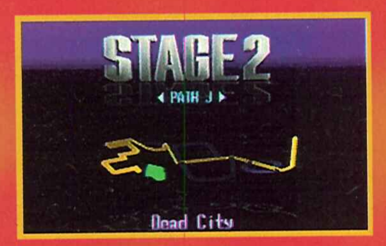
Knife Edge

Este cartucho de Kemco recupera para Nintendo 64 uno de los géneros clásicos de los videojuegos: el matamarcianos. Y es que en «Knife Edge» nuestro objetivo no será otro que proteger a las colonias de humanos en Marte de las embestidas de los miles y miles de "marcianitos" que saldrán a nuestro encuentro.





El juego contará con una breve intro y algunas animaciones ocasionales que se encargarán de ponerle dramatismo a la historia.



Cada fase tendrá varias rutas alternativas que nos llevarán hasta el final.



Una divertida opción nos permitirá jugar a cuatro jugadores de manera cooperativa.



El primer mata-mata puro para N64. Varios caminos alternativos y 4 jugadores.

Nos da la sensación de que va a resultar un poco corto...

En este "shoot´em up" no manejaremos a nuestra nave, sino que ésta se desplazará automáticamente, por lo que sólo deberemos preocuparnos de apuntar con el punto de mira.











Hay pocos matamarcianos para Nintendo 64: si descontamos a «Lylat Wars», la verdad es que no hay mucho más donde elegir. Pero esta situación se va a acabar con este singular «Knife Edge» de Kemco.

El juego seguirá el sistema de los "shoot'em ups" al estilo «Starblade Alpha» (que muchos recordaréis de los arcades) en el que nuestra tarea es manejar el punto de mira de una nave que se mueve sola por el escenario. Es decir, seremos los cañoneros de una moderna nave espacial con la difícil obligación de atinar a cualquier nave enemiga que se ponga al alcance de nuestro láser. Las labores de pilotaje las dejamos para la máquina, por lo que nuestra libertad de acción se limitará a recorrer la pantalla con la mira y disparar. Casi podríamos compararlo a un juego de pistola... pero sin pistola.

En cualquier caso, «Knife Edge» estará plagado de montones de enemigos a los que disparar y tampoco faltarán los gigantescos jefes finales que nos obligarán a afinar a tope la puntería. Todo ello, basado en unos espectaculares (aunque un pelín oscuros) gráficos poligonales.

Quizás lo más destacable de este juego sea el sistema que nos permitirá elegir entre al menos ocho caminos distintos para llegar al final de cada fase, así como la apasionante opción que permitirá que hasta 4 jugadores se enfrenten de manera cooperativa contra las hordas marcianas, desplazando cuatro mirillas por la pantalla.

La versión que hemos visto aún no es la definitiva, pero nos ha dejado un buen sabor de boca, pues un juego de estas características le hacía mucha falta a Nintendo 64.

Psybadek





ProPinball
BIG RACE USA

Prepárate para lanzarte a una carrera alrededor de los EEUU que cambia el acelerador por la precisión de los petacos y donde los coches se ganan a base de acertar dianas con una bola de metal. ¿Sabes de qué se trata? Pues de la tercera entrega del pinball virtual más aclamado de todos los tiempos.



A todo trapo con el petaco





Bajo el título de «ProPinball» se oculta una serie de simuladores de pinball que ha arrasado en el PC, hasta el extremo de que el segundo de la saga, «Time Shock», fue elegido por una revista especializada como uno de los 50 mejores juegos de la historia.

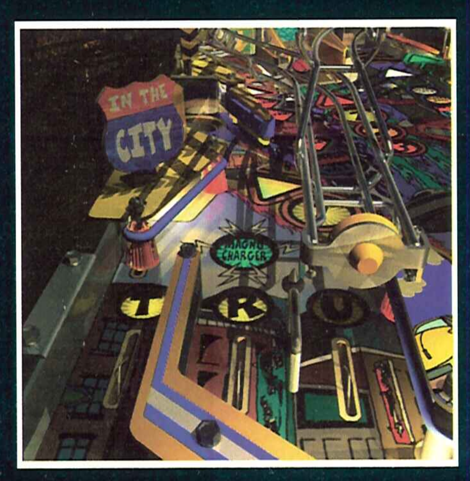
En PlayStation la cosa no ha sido para tanto, pero probablemente muchos de vosotros hayáis disfrutado de «Time Shock» y habréis descubierto hasta qué punto los chicos de Empire saben trasladar a una consola el realismo de los juegos de pinball de los salones recreativos. Si ha sido así, seguro que estaréis encantados de saber que Dinamic va a poner muy pronto a la venta la tercera parte: «ProPinball Big Race USA».

Igual que sus antecesores, el juego nos ofrecerá las mismas sensaciones que se sienten frente a una máquina real. Los gráficos aumentarán en definición con respecto a «Time Shock» y se incluirán nuevos efectos en la bola, de manera que hasta apreciaremos cómo gira y se desliza por la mesa. Dispondremos de hasta ocho ángulos diferentes para seguir la acción y una increíble variedad de dianas y pasillos sobre los que probar nuestra puntería con los petacos. Además, el juego presenta como argumento una carrera por los Estados Unidos y cada etapa nos deparará un montón de sorpresas en forma de increíbles retos.

Sumadle a todo esto una velocidad de vértigo, un montón de opciones de configuración y una promesa de jugabilidad endiablada y obtendréis un pinball realmente prometedor, del cual el mes próximo os contaremos todos los detalles. Atentos.



Como ocurre en los actuales pinballs, el marcador electrónico tendrá una gran importancia en el desarrollo del juego y, de hecho, a veces dejaremos la mesa para jugar en él. Por cierto, esta que aquí veis será una de las ocho perspectivas disponibles.



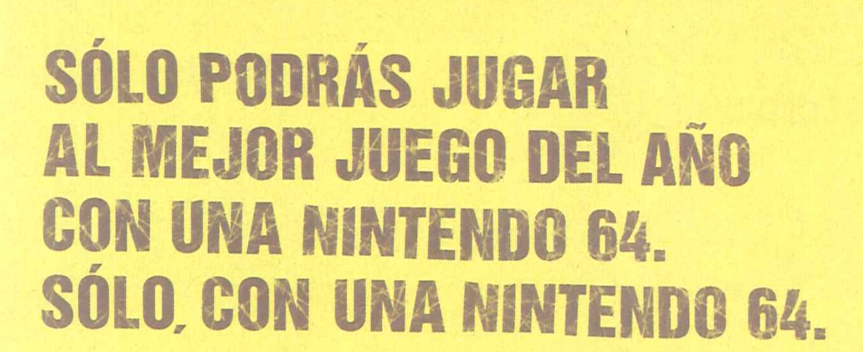
Aquí tenéis un detalle de uno de los pasillos laterales de la mesa. Como podéis apreciar, el aspecto de ésta es casi real.



Podéis estar seguros de que el realismo será su mejor baza.



Sólo tiene una mesa. Muy completa, pero sólo una.







www.nintendo.es



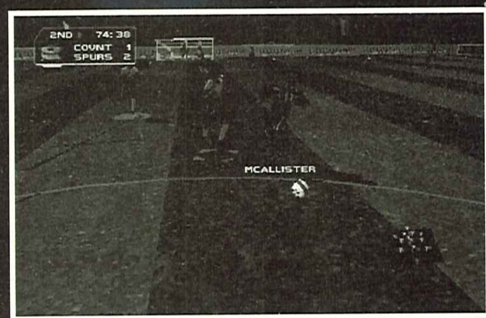


Desde la cuna del fútbol

actua SOCCER 3

El sello británico Gemlin vuelve a la carga con la nueva entrega de un juego de fútbol que siempre ha tenido mucha más aceptación en las islas británicas que en el resto de Europa. Ahora, sin embargo, apuestan por un simulador mucho más universal, que contará con las ligas y los clubs más importantes del mundo y una jugabilidad más al gusto de todos.







Sin duda, las dos sagas que reinan en el género de la simulación de fútbol en todo el mundo son «FIFA» e «ISS». Sin embargo, y a pesar de que en España ha pasado prácticamente desapercibida, la saga «Actua Soccer» siempre ha cosechado un éxito notable en Gran Bretaña, lo cual le ha permitido sobrevivir en el tiempo e incluso le ha dado a Gremlin la suficiente moral como para atreverse a presentar una tercera edición.

En esta ocasión, la compañía británica ha decidido romper con los esquemas anteriores y van a editar un título que aspira a codearse con los grandes del género dentro y fuera de las Islas.

Para ello han empezado por incluir, además de las selecciones nacionales, las ligas más importantes del mundo, con sus equipos y jugadores reales, así como algunos de los estadios más prestigiosos de Europa, como Old Trafford, Nou Camp, Amsterdam Arena, Olímpico de Munich o Wembley.

Por otro lado, aumentarán el número de opciones y torneos, y, sobre todo, nos encontraremos con una jugabilidad muy mejorada con respecto a sus predecesores. El extraño sistema de las dos primeras partes será sustituido por un juego mucho más simple y a la vez más realista, y ofrecerá un desarrollo que mezclará aspectos de «FIFA» y de «Sensible» arropados con una Inteligencia artificial de los jugadores de alto nivel.

Gremlin ha decidido ir a por todas, y parece que esta vez va en serio.



Esta tercera entrega romperá con la extraña jugabilidad de la saga.

La dura competencia en este género le va a poner las cosas muy difíciles.













El juego ofrecerá la mejor intro que se ha visto en un juego de fútbol, con imágenes en blanco y negro mezcladas con otras actuales y arropadas con una música de lujo.



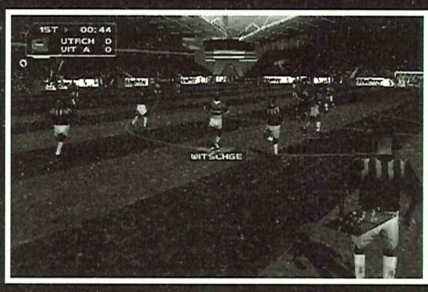
Para realizar las captura de imágenes en movimiento que después veremos en el juego, Gremlin ha contado con los servicios del jugador inglés del Sheffield United, David Holdsworth. Se han hecho unas 200 capturas, que en el juego se convertirán en unos 10.000 frames de animación.



Para cada país europeo, Gremlin se ha hecho con los servicios de distintos jugadores. Ibrahim Ba (izquierda) aparecerá en la carátula de la edición francesa, Oliver Bierhoff (centro) en la alemana y George Weah (derecha) en la italiana. Alan Shearer (en la otra página) aparecerá en la carátula inglesa y posiblemente también en la española.



En el juego no faltarán las típicas escenas protagonizadas por los jugadores y el árbitro.



El apartado gráfico de esta nueva entrega promete situarse a la altura de los mejores.





«Actua Soccer 3» romperá con su anterior estilo de juego e incluirá ligas europeas con equipos y jugadores reales.

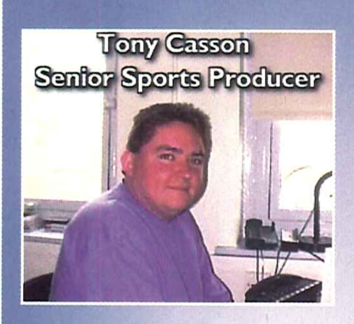


En el juego se podrán distinguir algunos de los estadios más importantes de Europa, como el Nou Camp, o el Arena de Amsterdam.



Gremlin incluirá a los clubs de las mejores ligas del mundo, todos ellos con sus alineaciones reales, aunque deberían actualizarlas un poco...

Al habla con Tony Cason,
Productor del juego



¿Cuáles serán las principales diferencias entre «Actua 2» y «Actua 3»?

Sobre todo hemos trabajado para mejorar notablemente la jugabilidad. Buscamos un juego mucho más realista pero sin que pierda una jugabilidad sencilla y asequible para todos los jugadores. Toda la Inteligencia Artificial ha sido reprogramada, con aspectos individuales para cada jugador y también tácticos para cada equipo. No será lo mismo jugar contra el Liverpool que contra el Wimbledon.

¿Será más simulador o Arcade?

Nuestra idea es que tenga lo mejor de las dos propuestas. Sencillez en el manejo y realismo en el desarrollo.

Siempre se ha dicho que la serie Actua sufría en la comparación gráfica con sus competidores.

Hummm, eso es discutible. De todos modos ese aspecto está siendo mejorado también en este juego. Los jugadores cuentan con más polígonos, se mueven con más suavidad y también hemos prestado una atención especial a los estadios. Los efectos visuales, las texturas y las sombras os dejarán muy sorprendidos.


If it's in the game, it's in the game.
EA SPORTS
FIFA
EA SPORTS
FIFA 99
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

Spacestation Silicon Valley

Animales robotizados

La ingeniería genética está llegando a unos niveles insospechados. Se empezó con la manipulación de la cadena de ADN, donde se intercambiaban timina por guanina y cistina por adenina con pericia de trilero. Siguieron con la clonación de ovejas y monos (y señores con bigote dentro de muy poco). Y ahora Take 2, "fabricará" ¡animales inteligentes!







La ovejita Dolly, esa que no tiene madre porque nació en un laboratorio, la pobre, va a dejar de sentirse desamparada gracias a los animalitos creados por Take 2. Todo comienza con una nave pilotada por un robot que aterriza descontroladamente en una estación espacial perdida hace mil años y que resulta ser una especie de laboratorio dedicado a la reproducción de entornos terrestres por medios artificiales. Allí todo parece de verdad, pero la vida animal que encontraremos en las distintas zonas del juego se produce mediante generadores eléctricos y chips que rigen el comportamiento de cada animal. Precisamente por ello, el robot que ocupa la nave sale en forma de chip para introducirse en cualquier animal, controlarlo y tener posibilidad, mediante el uso de sus cualidades, de salir de la estación espacial y volver a la Tierra.

Plataformas por todos lados, ítems de ayuda, enemigos a los que derribar -para luego controlarlos- y unos gráficos que presentarán un entorno muy amplio y "vivo", serán parte de las virtudes de «Spacestation Silicon Valley».

En el próximo número os ofreceremos, en formato "comentario", los resultados de este divertido experimento.



Multitud de animales para controlar. La simpatía de todos ellos.



Quizás sea algo simple en gráficos comparado con "los mejores".









En realidad, no tendremos una figura protagonista concreta, ya que podremos cambiarnos de un animal a otro siempre que queramos, y cuantas veces nos apetezca. Las habilidades especiales de cada animal -la flotación de la oveja, los mordiscos del hasky, los bolazos de nieve del pingüino o los saltos del conejo- nos ayudarán a superar las zonas específicamente diseñadas para ellos.



Algunos animales se desenvolverán igual de bien en el agua como en tierra. Sirva como ejemplo cualquier oveja que, en vez de patas, tenga un muelle para desplazarse.



De entre las decenas de animales normalitos, veremos algunos dignos de ocupar un lugar de honor entre los logros de la ingeniería genética, como este veloz perrito.



Esto, que podría parecer una siesta vespertina en la granja del tío Lentejo, es un cambio de animal. Una escena que se repetirá en innumerables ocasiones durante la partida.

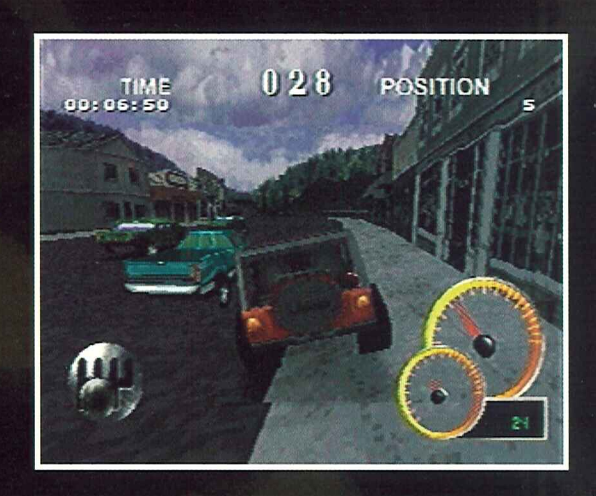

ANUNCIADO EN TV
REGLA 65
"Los pilotos que tomen parte enlas sesiones de práctica y en la carrera deberán llevar siempre el equipo y casco especificado en el código".
FIA Sporting regulations.
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FORMULA 1 98
OFFICIALLY LICENSED GAME
Reglamentación Oficial de la FORMULA 1'98
PSYGNOSIS
PlayStation
© 1998 Psygnosis Limited. Developed by Visual Sciences. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All rights reserved. "PS" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

TEST DRIVE 4X4

La prueba de los mil metros abruptos



Si eres un adicto a la velocidad, pero estás casi hasta la coronilla de batir récords en cochazos deportivos sobre un asfalto perfecto, Electronic Arts te va a brindar la posibilidad de probar tu afamada destreza en unas carreras con mucha emoción, muy poco asfalto... y ningún cochazo deportivo.





Los mastodónticos vehículos verán cómo de vez en cuando, los caminos se estrechan. Entonces el roce de carrocerías hará que salten chispas.





La maestría en la conducción de monstruos de esta calaña no sólo consistirá en un buen manejo del volante, también habrá que saber aterrizar...



Las condiciones climáticas afectarán directamente a los terrenos que transitemos, de manera que no será raro correr sobre barro y agua

Off-road lo llaman. Es una modalidad en la que coches con tracción a las cuatro ruedas con talante de rinocerontes enfurecidos, corren, saltan y embisten a sus adversarios en unos escenarios llenos de obstáculos naturales. Como este juego abordará este deporte, nos enfrentaremos a cinco oponentes en una lucha contra el inflexible cronómetro, a la vez que intentamos conseguir el mejor puesto. El trazado de las pistas discurrirá por montañas, bosques, valles y algún que otro pueblecito, lo que determinará la cantidad de obstáculos en forma de rocas, árboles o barro que tendremos que afrontar ya sea esquivándolos o saltándolos aprovechando los continuos cambios de rasante del terreno. Si no conseguimos esquivarlos, tampoco hay que preocuparse demasiado, ya que los mastodontes que manejaremos ni se abollarán en una posible colisión frontal contra un árbol. Música rockera, gráficos de corte realista y una irrompible amortiguación -acorde con los increíbles saltos- redondearán el próximo «Test Drive 4x4».

Las originales rutas por las que discurrirá. La genial amortiguación.

Diseños algo anticuados de los vehículos, que no son tan pesados como parecen.









Uno de los puntos fuertes del juego será el cambio de terreno en pleno tramo. Un cambio de zona embarrada a terreno rocoso provocará un gran cambio en el control

Preview - *PlayStation - Electronic Arts - Velocidad*


SI LOS MALOS HUBIESEN CONVERTIDO
A TODA TU FAMILIA
EN ESTATUAS DE CRISTAL
TU TAMBIÉN ECHARÍAS FUEGO
POR LA BOCA.
SPYRO THE DRAGON
Por la boca, por la nariz y hasta por los ojos.
¿O es que hay derecho a que un tipejo como Gnasty Gnorc haga de tus parientes su colección particular de figuritas de cristal y no contento con eso las desperdigue por tropecientos mundos plagados de molestos, quisquillosos y disparatados enemigos, quedándose, para colmo, con todas las joyas de la familia? ¡Hasta ahí podíamos llegar, hombre!
Spyro the Dragon. ¡Está que arde!
1 Jugador
Tarjeta de Memoria 1 bloque
DUAL SHOCK
INSOMNIAC GAMES
Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102
UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.europe.com/spyro
"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Spyro the Dragon ™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All Rights Reserved. Find us at: www.universalstudios.com Developed by Insomniac Games, Inc.
TBWA

Streak

Maniobras skateales en la oscuridad

Coches, motos, aviones, submarinos, bicicletas, kayaks... La verdad es que los usuarios de PlayStation ya hemos pilotado de todo. Bueno, de todo no, nos falta por probar el manejo de tortillas de patata con cebolla y de tablas auto-propulsadas con colchón de aire. Lo de las tortillas lo dejaremos para otra ocasión, pero en el tema de las tablas nos vamos a meter de lleno gracias a GTI.









Manejar una tabla que lleva encima a un señor/a para hacer que llegue en primera posición a la meta, en circuitos con numerosos obstáculos y desniveles. Esta será, muy básicamente, la mecánica de «Streak». Gráficamente, desplegará unos escenarios oscuros (ya los veis) que harán destacar las estelas de luz que cada skate irá dejando con su desplazamiento, espectacular efecto. Pero este juego no sólo ofrecerá belleza plástica.

La jugabilidad acompañará al espectáculo, ofreciendo un manejo que utilizará todos los botones del mando para poder hacer cualquier tipo de pirueta que se nos ocurra, adornos que serán valorados con un buen número de puntos y que a la vez dejarán espacio a la creatividad de cada jugador durante la carrera.

Decenas de circuitos temáticos llenos de detalle, participantes de extrañas vestimentas, música fríe-cerebros, efectos sonoros del mismo talante y diferentes frases y gritos para cada uno de los personajes, serán los factores que completarán el próximo título de GTI, firma que, esperamos, haya tomado nota de nuestra gran idea de las carreras de tortillas de patata.

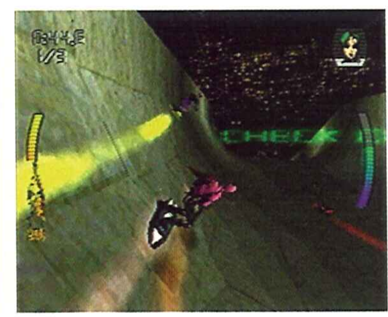
El dinamismo y espectáculo que ofrece.

Algo brusco en animaciones. Muy oscuro, ¿no?



La maña de cada jugador definirá el personaje a escoger. Dentro de las posibilidades habrá que elegir entre mayor o menor velocidad, maniobrabilidad y peso.





Los circuitos de «Streak» serán propensos a convertirse en tubos y medios tubos para que podamos demostrar nuestra pericia y creatividad con las tablas. Los oponentes tendrán mucho de ambas en estos tramos.



EN LA LUCHA FINAL POR LA JUSTICIA
¡NO HAY CONTROL!

RIVAL SCHOOLS

- 14 IMPRESIONANTES PERSONAJES TOTALMENTE NUEVOS.
- 8 MODOS DIFERENTES DE JUEGO, INCLUYENDO LIGA DE BATALLAS, TORNEO, MODO EDICIÓN Y MÁS...
- ¡2 DISCOS! LA CONVERSIÓN PERFECTA DEL ARCADE MÁS EL DISCO MEJORADO DE "EVOLUTION".





Virgin Interactive España, S.A.
Hermosilla, 46 - 2° Dcha. - 28001 Madrid
Tel.: (91) 578 13 67 - Fax: (91) 575 45 88
http: //www.virgin.es



CONSIGUE EN BLOCKBUSTER VIDEO



LO ÚLTIMO EN VIDEOJUEGOS

COMPRA EN BLOCKBUSTER EL VIDEOJUEGO MÁS ESPERADO DEL AÑO



THE LEGEND OF ZELDA™ OCARINA OF TIME

256 megas de ORO PURO

Pocos son los juegos que alcanzan la categoría de obra maestra. Este es, sin duda, uno de ellos: «The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time» es una de las aventuras más bellas, complejas, largas, emocionantes y divertidas jamás vividas en una consola.

Uno de los aspectos

más originales que llama la atención desde el principio es que la aventura comienza cuando el protagonista -Link-, es tan sólo un niño que apenas conoce su sagrado destino, y éste irá creciendo hasta alcanzar la madurez al tiempo que irá mejorando tanto sus aptitudes físicas como mentales.

Pues bien, imaginad a este personaje casi real metido de lleno en un mundo, literalmente, enorme, compuesto por animados pueblos que están habitados por los más diversos personajes y criaturas que se convertirán en nuestros aliados o en nuestros enemigos.

Pensad ahora en bosques, en valles, en cuevas, en mazmorras, en laberintos y en un montón de lugares más que deberemos visitar y en los que tendremos que realizar una innumerable variedad de pequeñas misiones, que irán desde mantener arduos combates a resolver los más enigmáticos puzzles.

Añadidle a todo esto incontables sorpresas y secretos, numerosos objetos y armas a ►









Miyamoto presenta una nueva obra maestra para N64 que en esta ocasión viene en forma de una mágica y maravillosa aventura.





¡Cómo pasa el tiempo!

A medida que se desarrolla la aventura, podréis observar que el paso del tiempo también se deja notar en los escenarios, que irán sufriendo sucesivos cambios en su aspecto.





El caballo Epona se convertirá en el medio más rápido para recorrer grandes distancias, aunque no podrá sortear algunos obstáculos.



La mayoría de los laberintos contienen puertas cerradas, así que ya sabes: a buscar las llaves correspondientes...

con sentido del humor

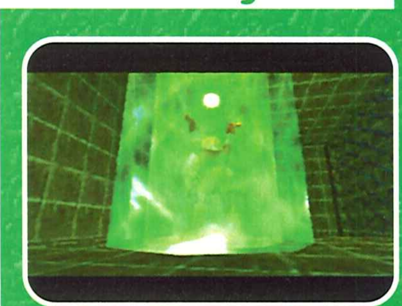
Muchos de los diálogos que mantendremos (en inglés) ofrecerán un aire simpático y desenfadado. Aquí vemos a una extraña criatura pidiéndole un autógrafo a Link y a un personaje detectando que estamos jugando con el Rumble Pak.





Por arte de magia

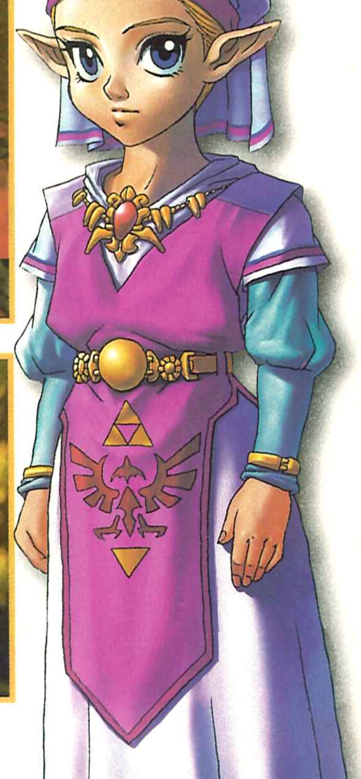
La magia también está presente en toda la aventura. Algunos habitantes de Hyrule -el fantástico mundo de Zelda- nos regalarán objetos de distinta naturaleza, siendo los más espectaculares los hechizos mágicos. Con ellos podremos crear desde un portal teletransportador a una gran explosión de fuego.



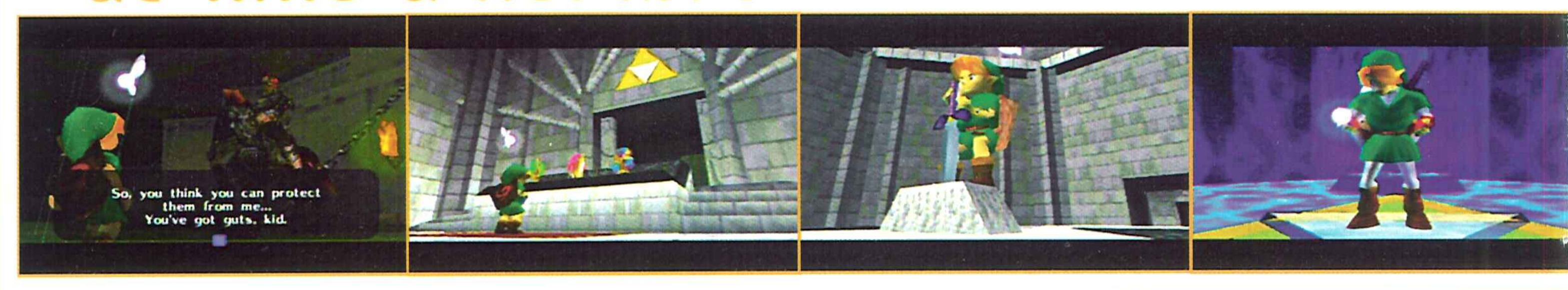








de niño a hombre



Deja el tirachinas, que ya estás preparado para el arco

Básicamente, estas tres armas serán las mejores aliadas de Link a lo largo de su aventura. Existen otras armas,como el martillo, pero su uso es mucho más limitado y concreto.



Link comienza el juego con un simple tirachinas que, cuando sea mayor, podrá sustituir por un práctico y efectivo arco.



Link podrá coger bombas también de joven, pero hasta que no sea adulto no podrá sacarles el máximo partido.



Los ganchos -que los hay de dos tipos- servirán para poder llegar hasta zonas que, sin ellos, resultarían inaccesibles.

A lo largo del juego encontraremos bonitas y largas escenas renderizadas que nos meterán mas de lleno en la interesante historia.

recoger y envolvedlo todo con un fino sentido del humor: os encontraréis ante un juego que se gana a pulso la categoría de INDISPENSABLE.

La última incursión

de Miyamoto en la saga Zelda alcanza, además, el máximo esplendor gráfico visto hasta la fecha en una consola.

Así, junto a unos mapeados 3D gigantescos realizados con un sorprendente lujo de detalles, nos encontramos con unas magistrales animaciones para los personajes -sobre todo para Link y su caballo- quienes, además de moverse con enorme realismo y disponer de múltiples habilidades, realizarán divertidas acciones dependiendo del lugar en el que se encuentren. Por poner un simple ejemplo, si dejamos a Link quieto en una cueva helada, empezará a estornudar...

Por otra parte destaca el original sistema ideado para los combates -el denominado Z Targetting- el cual nos permite mantener en todo momento a tiro al enemigo, regalándonos de paso unas perspectivas durante los combates realmente vistosas.

Por último, mención especial merece la excepcional banda sonora, que, por su tremenda

«Zelda 64» está plagado de sorpresas, de puzzles, de detalles que hacen que el juego resulte una experiencia única y apasionante.



Uno de los momentos estelares del juego es la evolución de Link de niño a adulto. Este hecho es un punto de inflexión en la aventura, porque el argumento cobra mayor profundidad y la dificultad aumenta considerablemente.



Las hadas protectoras

Un elemento típico de la saga Zelda son las hadas que, como era de esperar, también hacen aquí acto de presencia. Estos personajes ayudarán a Link, ya sea curando sus heridas o dándole ítems necesarios para avanzar.

Cabe destacar que el escenario donde tiene lugar su aparición es de los más bellos del juego.







Las melodías que podemos tocar con la Ocarina no se ejecutan automáticamente como ocurre en GameBoy, sino que tendremos que tocarlas nosotros con los botones del pad. Todas provocan algún efecto, que puede ir desde hacer que caiga una tormenta hasta teletransportarnos.

Existen muchas situaciones tan curiosas y complicadas como ésta, que nos obligará a encontrar la salida de una laberíntica mazmorra con una joven "criaturita" sobre nuestros hombros. Sólo con su ayuda conseguiremos salir de este escenario.



Consigue a Epona



Conseguir el caballo para Link puede ser más difícil de lo que pensáis. Tendréis que competir dos veces con el dueño del establo y ganarle en una apasionante carrera.



El hada Navy, compañera inseparable de Link, nos dará pistas sobre cuáles deben ser nuestras siguientes acciones. Cuando tenga algo que decirnos, se iluminará la flecha superior del marcador de armas.



Los combates se realizan mediante el sistema llamado "Z Targetting", de forma que pulsando el botón Z aparece un punto de mira que no se despegará de nuestro enemigo y nos permitirá acertarle siempre.



La variedad de puzzles que tendremos que resolver es enorme. Algunos serán de resolución inmediata, pero otros serán bastante complicados e incluso nos obligarán a visitar varios escenarios.

¿Enemigos finales? Sí, gracias.

Cada laberinto encierra, al menos, un enemigo final que guarda un objeto imprescindible para poder progresar en la aventura.

Cabe destacar que el diseño y espectacularidad de todos estos monstruosos seres alcanza unas cotas que nunca antes se habían visto en una consola, culminando así un cartucho que destaca por su IMPRESIONANTE apartado gráfico.








En este menú encontraremos el equipo que tiene nuestro héroe a su disposición: armas, cotas de malla, escudos, botas..., además de pócimas y otros ítems.

La belleza y variedad de los escenarios es enorme y las acciones de Link son tan reales, que nos meteremos totalmente en la piel del protagonista.



➤ calidad, pasará, sin duda, a la historia de los videojuegos. Es más, el instrumento que da nombre al juego y que se convierte en uno de los elementos imprescindibles para poder avanzar, -la Ocarina del Tiempo- nos permitirá disfrutar de unas melodías increíbles que deberemos ir aprendiendo a interpretar a medida que progresemos en nuestra aventura.

La verdad es que podríamos contaros miles y miles de detalles más que aparecen a lo largo y ancho de este grandioso juego, pero ni disponemos del espacio suficiente ni queremos romper el encanto: mejor será que descubráis vosotros mismos todos sus secretos.

Pero sí queremos deciros que «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» es una auténtica joya, un título que, una vez más, eleva al videojuego a la categoría de arte, una aventura que os hará vivir momentos inolvidables y que no podemos dejar de recomendar a todos los buenos aficionados a las consolas.

Alberto Lloret

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	AVENTURA/ACTION RPG
Compañía:	NINTENDO
Programación:	NINTENDO
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	256 MEGAS



GRÁFICOS: 98
La espectacular recreación tridimensional del universo Zelda alcanza las mayores cotas de calidad y belleza vistas en N64. Todo, incluyendo los efectos de luz, las animaciones de los personaje y el diseño de los escenarios, resulta impresionante.

SONIDO: 98
La banda sonora, compuesta por temas remezclados de la saga y alguna que otra pieza nueva, es tan pegadiza y alucinante que no hay palabras para describirla. Los efectos, por su parte, recrean con todo lujo de detalles ambientes tan dispares como una caverna o un bullicioso pueblo.

JUGABILIDAD: 93
El juego es muy fácil de controlar y, en general sencillo de jugar, aunque algunos puzzles son un bastante complicados. Los textos en inglés -a pesar de que el juego viene acompañado de una guía con las traducciones (¡menos mal!)-, hacen que este apartado baje algunas décimas.

DIVERSIÓN: 98
Enorme variedad de localizaciones, de personajes, de puzzles, de subjuegos, de situaciones... Una aventura maravillosa que te atrapará con su encanto.

VALORACIÓN: 98
La existencia de un título tan grandioso como éste justifica sobradamente la compra de la consola, pues las 100 largas horas de juego que alberga os permitirán vivir experiencias únicas, irrepetibles... maravillosas. A pesar de los esfuerzos de Nintendo España, el juego está en inglés, siendo éste el único inconveniente que le separa de la puntuación máxima. Aún así, una auténtica joya que no puede faltar en tu colección.

ALTERNATIVAS:
*No existe nada igual ni en Nintendo 64 ni en ningún otro soporte. **«Zelda 64»** es único e inigualable, una maravilla.*



Mejorando lo presente









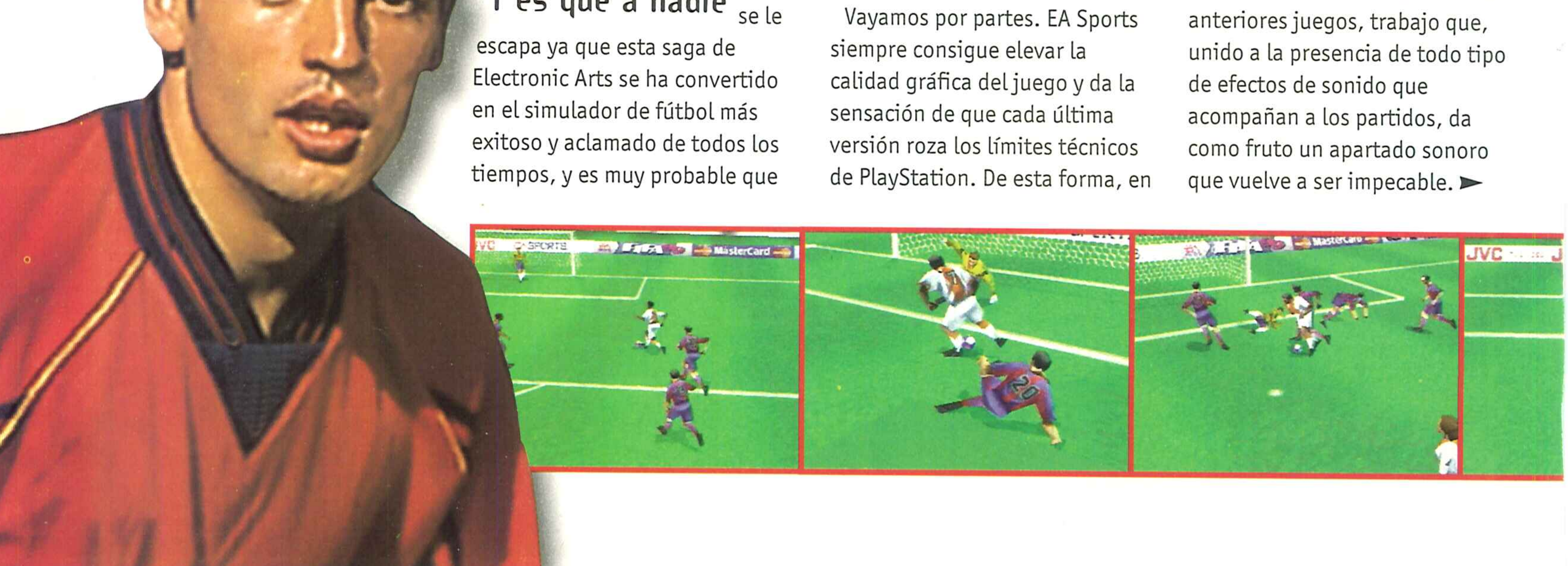
A estas alturas no me voy a explayar contando todo lo que ya hemos dicho en multitud de ocasiones sobre este juego: que si es un simulador de fútbol espectacular, que si cuenta con la licencia oficial de la FIFA y por tanto incluye a más de 250 clubs del mundo y a las mejores selecciones nacionales con los nombre reales de los jugadores y las plantillas actualizadas, que si ofrece multitud de opciones de configuración, de tácticas y de estrategias, que si su realización técnica es excelente, que si ofrece los entretenidísimos comentarios en castellano por parte de los afamados locutores Manolo Lama y Paco González.... y así un largo y manido etcétera.

Y es que a nadie se le escapa ya que esta saga de Electronic Arts se ha convertido en el simulador de fútbol más exitoso y aclamado de todos los tiempos, y es muy probable que muchos de los que estéis leyendo estas líneas tengáis alguna de sus versiones (o incluso todas) en vuestras casas.

Por todo esto, y porque si estáis buscando un simulador de fútbol para vuestra PlayStation no hace falta que sigáis leyendo (iros ahora mismo a comprar el juego y punto), es mejor que os explique cuáles son las mejoras y novedades que ofrece esta versión del 99 con respecto a las dos que vimos el año pasado, «Rumbo al Mundial 98» y «Copa del Mundo 98».

Vayamos por partes. EA Sports siempre consigue elevar la calidad gráfica del juego y da la sensación de que cada última versión roza los límites técnicos de PlayStation. De esta forma, en «FIFA 99» volvemos a encontrarnos con unos gráficos ligeramente mejorados en todos los apartados, (tanto para los encuentros como para los menús), lo que consigue impremirle al juego un aspecto tan atractivo que nos preguntamos si podrá ser mejorado en el ya previsible «FIFA 2000».

Por otra parte, Manolo Lama y Paco González se han puesto manos a la obra para regrabar y mejorar en lo posible su excelente labor realizada en los anteriores juegos, trabajo que, unido a la presencia de todo tipo de efectos de sonido que acompañan a los partidos, da como fruto un apartado sonoro que vuelve a ser impecable. ➤











1 2 3 4

¡Como los de verdad!

EA Sports nos ha obsequiado también con un gran número de nuevas escenas muy habituales en el fútbol real. Las animaciones de los jugadores en este tipo de reacciones son sensacionales. Estos son sólo unos cuantos ejemplos de lo que veréis en el juego: 1: El saludo entre los rivales al final del partido. 2: Deseando suerte al árbitro. 3: Al portero no le gusta la celebración del delantero rival. 4: Ya no saben ni qué inventar para celebrar un gol. 5: Después de fallar un gol cantado, sólo queda lamentarse. 6: La clásica trifulca que se organiza tras una falta y la consiguiente expulsión.





5 6



Atención, pregunta: ¿Podrá hacerse un simulador de fútbol para PSX más completo que este «FIFA 99»?







En esta versión se han incluido nuevos y espectaculares regates. Marcar un gol driblando al portero, como se ve en esta jugada, no es nada fácil, pero si lo consigues lo estarás repitiendo una semana entera...

Torneos para todos los gustos

Por fin EA nos ofrece la posibilidad de crear nuestras propias competiciones, tanto ligas como copas, y además podremos participar en una Superliga Europea o jugar la liga y copa de cualquier país. Pueden participar tantos usuarios como equipos haya.



CREAR LIGAS. *Se nos ofrece la posibilidad de crear torneos a nuestro gusto, tanto ligas y copas como ambas mezcladas. Se puede elegir el número de equipos, los grupos, si queremos ida y vuelta en las eliminatorias... en fin, podremos crear cualquier torneo conocido o por conocer.*



GOL DE ORO. *En este curioso modo, el objetivo es alcanzar un número determinado de goles previamente fijado por el jugador, entre 1 y 10. Es decir, se trata de un partido normal, pero con las reglas de tanteo de un futbolín, sin ningún límite de tiempo. Como veis, el marcador es diferente.*



LIGA EUROPEA. *Si no queremos complicarnos la vida creando nuestra propia liga europea, el juego ya incluye una, con los mejores equipos del continente que se dividirán en dos grupos en la primera fase, y luego disputarán eliminatorias hasta llegar a la final.*



LIGA NORMAL. *Y por supuesto, siempre tendremos la ocasión de disputar cualquiera de las 12 ligas europeas que incluye el juego, entre ellas la española, o bien jugar los torneos de copa por el siempre entretenido sistema de eliminatorias.*







Como en las anteriores versiones, el juego cuenta con diferentes cámaras a elegir, aunque la que aparece por defecto es la más apropiada para poder seguir el juego sin problemas.



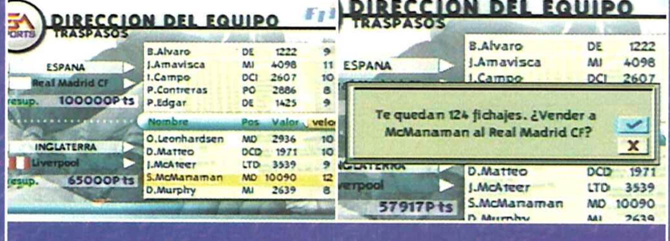
Un equipo a tu medida

La posibilidad de coger al equipo de nuestros sueños y realizar las alineaciones, elegir las tácticas e incluso ser los responsables de los fichajes y traspasos es una auténtica delicia para los que amamos este deporte.



Si queremos manejar a nuestro equipo, también hay que elegir a los encargados de tirar las faltas, los penalties y los corners.

Que si 4-4-2, que si 3-4-3... llegó la hora de poner tus conocimientos tácticos en práctica. A ver si sabes tanto como dices.



Los presidentes nunca están contentos. Hay que reforzar el equipo. ¿McNamanan al Madrid? Bueno, primero habrá que ver si tenemos dinero, y si no, a lo mejor hay que vender a Amavisca al Racing para sacar algo de dinero... Esto de los fichajes no es nada sencillo.

➤ Pero, en honor a la verdad, hay que decir que con estas dos mejoras casi contábamos todos, pues -junto con la actualización de las plantillas, que también se ha llevado a cabo-, es lo mínimo que se puede exigir para justificar una nueva entrega. Así que vamos con los aspectos que afectan directamente al juego en sí.

Las novedades de este «FIFA 99» podrían dividirse en dos apartados: los que afectan a los partidos y los que afectan a los torneos.

En el primero, EA ha conseguido rizar el rizo a base de incluir un puñado de "pequeñas pinceladas" que ayudan a que la jugabilidad suba un peldaño más hacia la perfección. Me refiero a elementos como las sorprendentes y realistas animaciones de los jugadores en las situaciones puntuales (goles, fallos, faltas ,etc), a los nuevos regates y pases que podremos llevar a cabo, a la inclusión de sucesos tan reconocibles como los movimientos renqueantes de un jugador lesionado, y a un ligero retoque en la jugabilidad, que ahora es más realista y le permite un mayor protagonismo al usuario. Todo esto redunda en un juego más completo y divertido que sus predecesores.

En cuanto a los torneos, el juego nos ofrece la posibilidad de participar en una liga europea, y no sólo eso, sino que -por fin-, podremos crear nuestros propios torneos y ligas con la participación de tantos usuarios como permita la competición en cuestión. Seguro que los fans de la saga agradecéis este fuerte empujón a las posibilidades del juego.

En definitiva, esto es lo que nos ofrece el nuevo «FIFA», una saga que se ha mostrado siempre capaz de mejorar lo que parece inmejorable.

Manuel del Campo

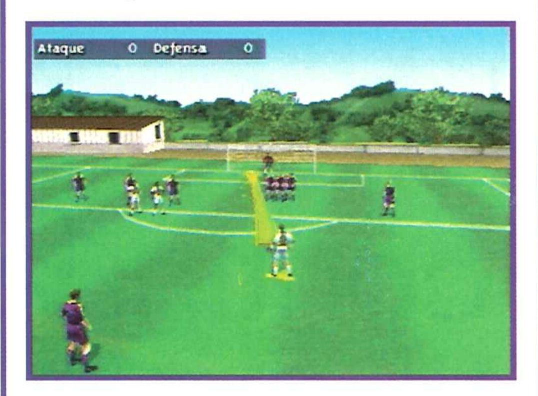


Podremos jugar en los mejores 19 estadios de Europa, a diferentes horas del día y de la noche, y bajo todo tipo de condiciones climatológicas.





¡A entrenar!



Aunque os parezca que domináis el juego y no hay nada que os puedan enseñar, no está de más darse una vuelta por el modo entrenamiento y practicar algunos aspectos en concreto. Particularmente os recomendaríamos que ensayárais los nuevos regates (se pueden hacer hasta "rabonas") y los remates a puerta, que han cambiado un poco con respecto al juego anterior. Vuestro equipo lo agradecerá en la competición.



Creando jugadores

Si los fichajes son muy caros, siempre nos queda la posibilidad de crear a nuestro jugador ideal y subirlo al primer equipo.

Y si no, también tenemos la opción de editar un equipo totalmente nuevo, (con los amiguetes del barrio, por ejemplo), y participar con él en la Champions League. Mola ¿O no?





Los fans de la saga hemos encontrado una novedad que echábamos de menos: la posibilidad de organizar nuestros propios torneos.


El sistema en los remates de cabeza ha cambiado ligeramente. Ahora hay que ajustar más el centro y pulsar el botón de remate con más antelación.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	EA Sports
Nº de jugadores:	De 1 a 8
Nº de fases:	Torneos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 95
El nivel general es excepcional, y se pueden apreciar mejoras en los diseños y animaciones de los jugadores y en el cambio de "look" de los menús.

SONIDO: 95
Los comentarios en castellano valen su precio en oro. Los efectos de sonido siguen siendo soberbios.

JUGABILIDAD: 94
Se mantiene en la atractiva línea de su antecesor, aunque ahora se cede un mayor protagonismo al usuario en algunas jugadas.

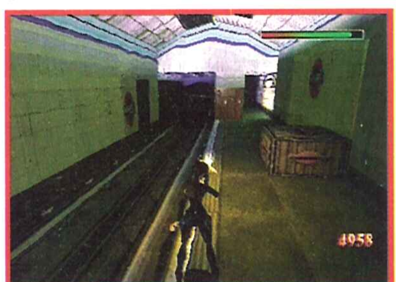
DIVERSIÓN: 96
Sigue siendo el sensacional simulador de siempre, pero con la inclusión de los nuevos torneos ha ganado considerablemente en posibilidades.

VALORACIÓN: 95
La nueva entrega de «FIFA» no ha defraudado en absoluto. A pesar de que superar a «FIFA: Rumbo al Mundial» era una empresa harto complicada, los programadores han mejorado todos aquellos aspectos que aún podían alcanzar un nivel superior. Las nuevas posibilidades en los torneos suponen un gran acierto, y la inclusión de nuevas animaciones aumentan la espectacularidad del juego. Es, sin duda, el mejor «FIFA» de la historia, a pesar de que mantiene una jugabilidad y un desarrollo de los partidos muy similar a sus antecesores.

ALTERNATIVAS:
*La alternativa a **«FIFA 99»** es **«ISS Pro 98»**, un juego que no ofrece tantos equipos y opciones, pero cuya jugabilidad puede que sea ligeramente superior debido a su mayor sencillez de control. Si tienes el **«FIFA 98»**, también encontrarás numerosos nuevos alicientes.*



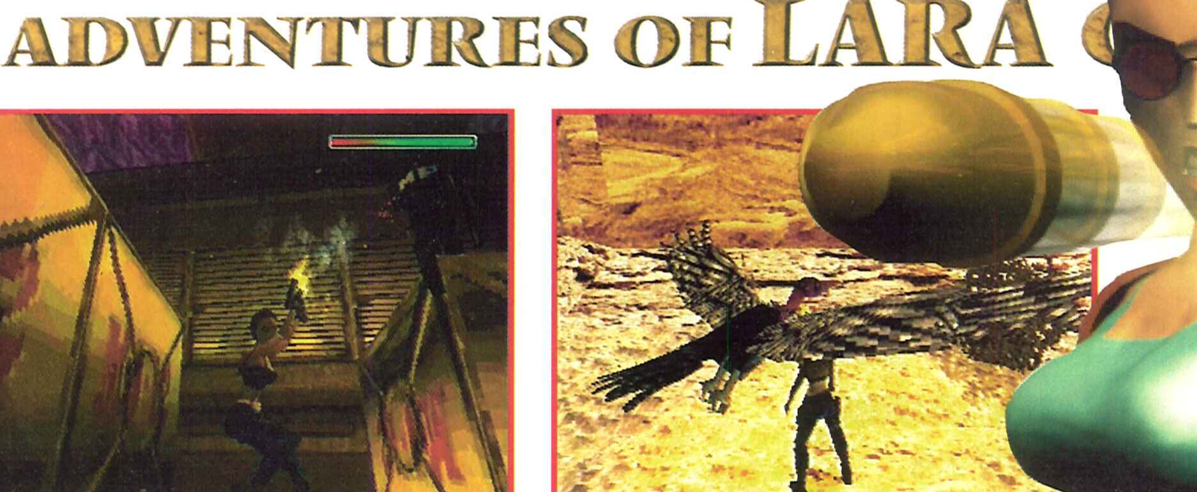




La AVENTURA continúa



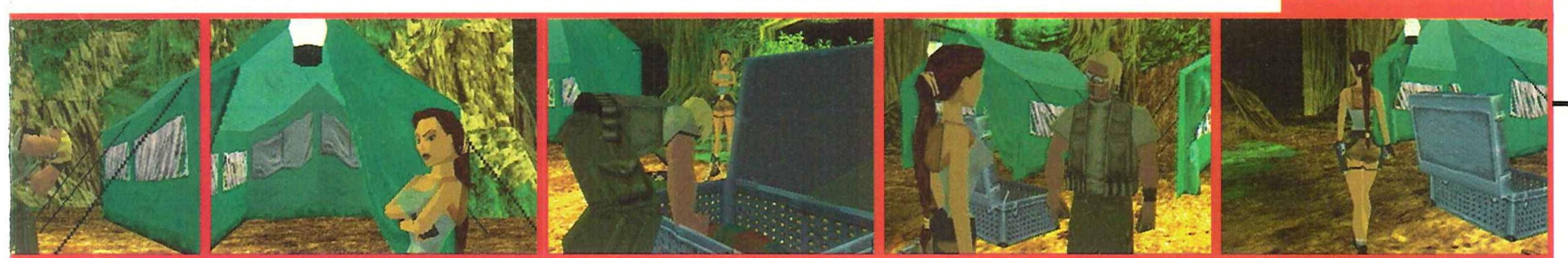
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

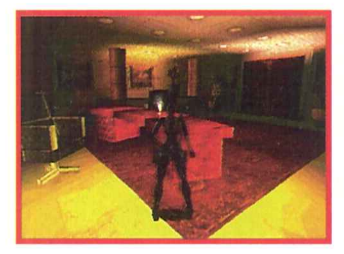
Para deleite y disfrute de sus incondicionales, Lara Croft se presenta por tercera vez en PlayStation protagonizando una aventura que retoma la filosofía de la primera entrega y se convierte en un juego plagado de plataformas y saltos inverosímiles, con enormes áreas que investigar, con muchos puzzles que resolver, palancas que pulsar y laberintos de los que escapar... y pocos enemigos a los que enfrentarse. Es decir, que en «Tomb Raider III» prima más la astucia y la habilidad que la acción.

Esto no significa, ni mucho menos, que Lara no tenga que verse las caras con un buen buen puñado de enemigos distintos, (tanto animales como humanos o incluso monstruos), por lo que en su camino encontrará un nutrido arsenal en el que no faltarán las consabidas pistolas, arpones submarinos y hasta un lanzacohetes. Igualmente, en algunos escenarios también encontrará unos cuantos vehículos para pilotar (canoas, motos de cuatro ruedas, carretillas de minas...) que permitirán que, de vez en cuando, nuestra heroína dé un poco de descanso a sus cansadas piernas.

Como veis, el juego tiene una estructura combinada de las dos entregas anteriores, de forma que nos encontraremos con una aventura con la atmósfera tensa y misteriosa de la primera parte (donde había más trampas y obstáculos que enemigos) y que extrae de la segunda la variedad de vehículos a pilotar en determinadas fases. ➤



Los fans de Lara Croft encontrarán un juego que les ofrecerá la misma emoción de siempre, pero repartida por renovados escenarios.







El método para salvar partidas está a medio camino entre los dos juegos anteriores. Para salvar hay que encontrar los típicos cristales, aunque los podremos emplear cuando nos parezca oportuno. Por cierto, son bastante escasos.

Escenas animadas

Tras cada nivel hay una escena animada donde se nos irá narrando la historia. Cuando terminemos un escenario completo, podremos disfrutar de otra escena más larga, pero esta vez hecha a base de gráficos renderizados como los de las intros. Aunque no tenemos el juego definitivo, Proein nos ha confirmado que estas escenas estarán dobladas al castellano.

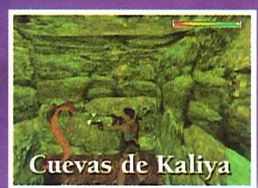
La vuelta al mundo en 5 escenarios

1.- La India


Jungla


Templo hindú

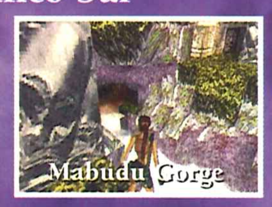

Río Ganges

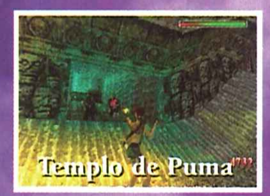

Cuevas de Kaliya

2.- Pacífico Sur


Coastal Village

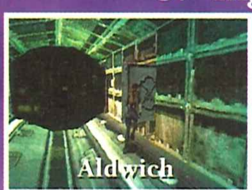

Crash Site

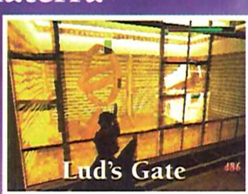

Mabudu Gorge

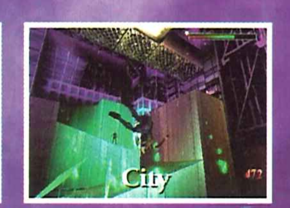

Templo de Puma

3.- Inglaterra

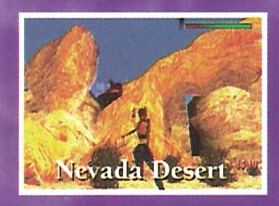

Thames Wharf


Aldwich


Lud's Gate


City

4.- Nevada


Nevada Desert

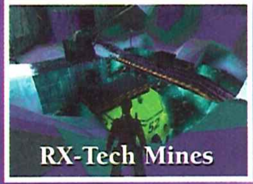

High Security Compound

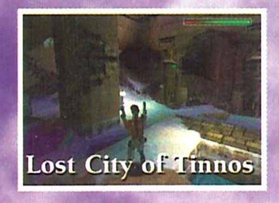

Area 52

En Nevada deberemos huir de una prisión de alta seguridad sin contar con ningún arma. Nuestra astucia y habilidad para esquivar los ataques de los guardias serán nuestra única posibilidad de éxito.

5.- Antártida


Antártida


RX-Tech Mines


Lost City of Tinnos


Meteorite Cavern

Nuestra primera parada es en la India, donde recorreremos una húmeda selva plagada de tigres, monos, pirañas y cobras venenosas y en la que no falta un complejo laberinto.

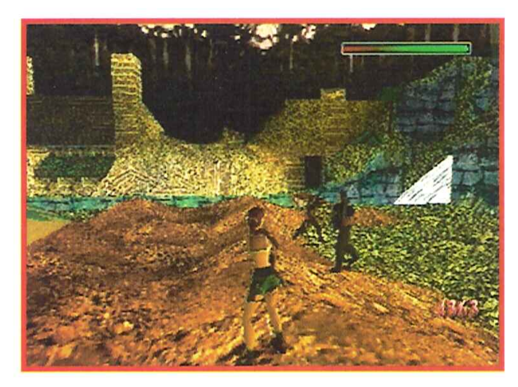
Tras la India podemos elegir entre visitar el Pacífico, Inglaterra o el desierto de Nevada. Las Islas del Pacífico nos deparan el reencuentro con el T-Rex, viajes en canoa y playas idílicas donde los aborígenes y algún pistolero tratarán de hacernos la vida imposible.

En Inglaterra treparemos por los edificios de Londres, recorreremos los túneles del metro, rescataremos un tesoro de un museo y nos veremos las caras con un peligroso rival en un rascacielos.

Nevada nos aguarda con su árido desierto sobrevolado por voraces cóndores y lleno de militares que no quieren ver a Lara campando por ahí.

La última fase sólo aparecerá al ser completadas las tres anteriores y nos llevará a la Antártida.

Las aguas heladas pueden congelar a Lara, quien tendrá que usar motoras y carretillas de minas para llegar hasta el horrible monstruo final.



La parte de "shoot'em up" pierde fuerza con respecto a la anterior entrega, en beneficio de la pericia en el salto y la astucia a la hora de resolver puzzles y sortear peligros.







Al final de cada nivel aparece un menú con datos como tiempo empleado, secretos encontrados...

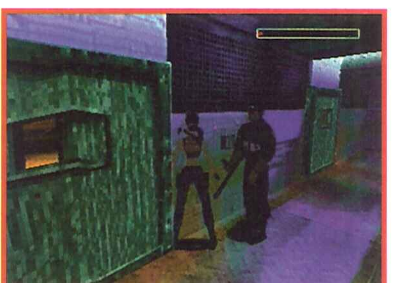
Los vehículos

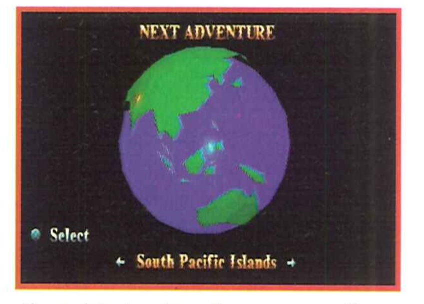






Lara pilotará algunos vehículos para desenvolverse en los diferentes escenarios. Así, en el desierto y en las cuevas del Ganges usará una moto de cuatro ruedas, una vagoneta la llevará por las minas, una lancha por el helado Antártico y una canoa por las aguas del Pacífico.





Al completar la primera fase se nos permite elegir entre tres escenarios distintos a visitar.





Las aguas heladas de la Antártida pueden ser mortales. Aparecerá una barra de energía que indicará la resistencia al frío. Cuando se agote...



➤ En el apartado de las innovaciones nos encontramos con algunos nuevos movimientos para Lara, entre los que destacan uno que consiste en agacharse y caminar "a gatas" (lo que le permite colarse por pequeños pasadizos) y otro que le ofrece la posibilidad de avanzar por algunos techos colgada de sus brazos. Igualmente, nuestro heroína favorita lucirá algunos modelitos diseñados ecxclusivamente para la ocasión.

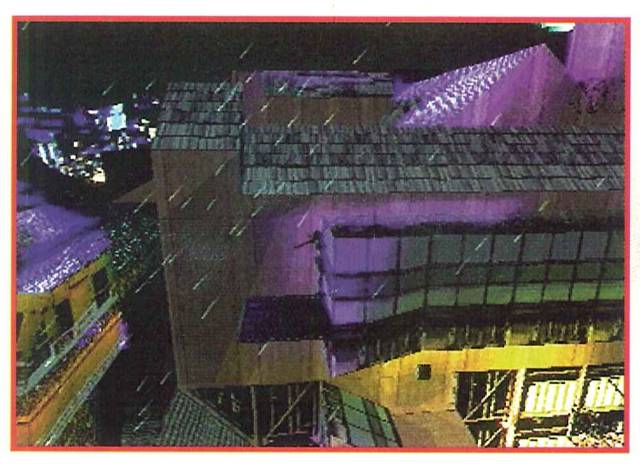
En cuanto al aspecto gráfico, el juego sigue manteniendo la misma apariencia que las anteriores entregas (es más, incluso sigue ofreciendo algunas temblorosas texturas y polígonos parpadeantes), si bien incluye algún detalle nuevo como la lluvia o mejorados efectos para el fuego o los disparos de algunas armas. Evidentemente, todos los escenarios son novedosos y viajaremos por medio mundo, desde los templos hindúes hasta las ardientes arenas del desierto de Nevada, pasando por los helados glaciares de la Antártida, las misteriosas islas del Pacífico y los abigarrados tejados de Londres.

En definitiva, «Tomb Raider III» ofrece más de lo mismo. Quienes no hayan jugado aún con Lara Croft encontrarán una sensacional y apasionante aventura, y quienes conozcan las anteriores entregas, disfrutarán de nuevos retos en nuevos decorados.

Sonia Herranz



Pinchos, cuchillas y rodillos son trampas habituales en «TR III». Unas aparecen de pronto y otras esperarán con paciencia a que caigamos.



Otra de las novedades es que, en algunos momentos, la cámara adopta una perspectiva alejada que nos ofrece una visión general de la situación. Es menos jugable, pero podemos cambiarla a la vista normal cuando queramos.



Un par de detalles gráficos nuevos: las huellas en el barro y mejores efectos de luz de algunas armas y en el fuego.

La agilidad de Lara



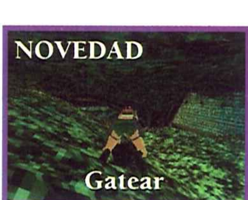
Lara puede correr más deprisa durante unos instantes. Aparece una barra que se agota pero que vuelve a recargarse.



Otra nueva animación es la que permite a Lara colgarse de las rejas o salientes del techo y avanzar con los brazos.



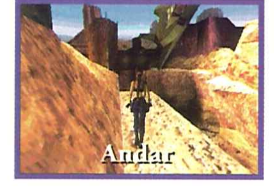
En algunos escenarios hay fango sobre el que Lara podrá caminar lentamente, pero que puede llegar a ahogarla.



Lara puede avanzar gateando. Esto le permitirá desplazarse por lugares con el techo bajo.



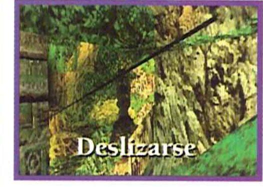
Recoger objetos del suelo nos puede ayudar a aumentar nuestro arsenal y a encontrar llaves. Hay que mirarlo todo.



Andando, sin correr, se controla mejor la dirección de Lara y además no se cae por los bordes de los precipicios.



Buscar interruptores es básico para abrirse camino. A veces se trata de laberintos donde una puerta cierra otra.



Es una acción automática: basta con colocarse cerca del extremo de la cuerda para que Lara se deslice.



Una vez enganchados al filo de una plataforma podemos optar por subir, bajar o avanzar así por el borde.



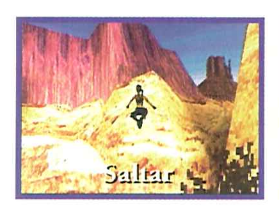
Bucear será imprescindible para superar muchas zonas, aunque hay que estar pendiente del oxígeno.



Podemos movernos por la superficie del agua buscando el mejor lugar para salir. No podemos disparar.



Las cuestas muy inclinadas hacen que Lara resbale: hay que tener mucho cuidado para controlar la caída.



Lara puede realizar un montón de saltos: hacia atrás, laterales, en vertical, cortos y largos como éste.



Tirarse de cabeza al agua es un detalle que se conserva desde el primer «TR». Si no hay suficiente profundidad...

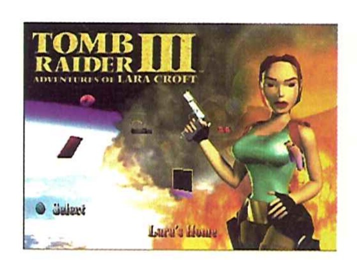


Como siempre, Lara podrá desplazar grandes cajas o bloques tirando de ellos o empujándolos.



Trepar por escaleras, rejas o enredaderas amplía mucho las posibilidades de los mapeados.

Consola: PlayStation
Tipo: Aventura/Plataformas
Compañía: Eidos
Programación: Core Design
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 19 niveles
Niveles de dificultad: - -
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 95
Una excelente ambientación para unos escenarios amplísimos. Aunque ofrece algunos detalles nuevos, sigue manteniendo el problema de las texturas y los polígonos bailones.

SONIDO: 94
La banda sonora es escasa, pero los efectos de sonido contribuyen a aumentar la tensión. Voces en castellano.

JUGABILIDAD: 94
Controlar a Lara es, con práctica, sencillo. Las dificultades se encuentran en algunos saltos, en las trampas y en la resolución de determinados puzzles. Con el Dual Shock es casi injugable y eso de que le hayan quitado la posibilidad de salvar en cualquier momento, no mola nada.

DIVERSIÓN: 95
Depende de si ya has jugado a anteriores «Tomb Raider». Si no lo has hecho, te lo pasarás en grande, pues es un juego emocionante a más no poder. Si lo has hecho, quizás eches en falta más alicientes.

VALORACIÓN: 94
Esperábamos algo más de esta nueva entrega. Si «TR II» ofreció suculentas mejoras con respecto al primer «TR», este «TR III» no ha conseguido hacer lo propio con respecto a la segunda. Este trabalenguas viene a decir que estamos ante un auténtico juegazo, pero más que una tercera parte puede ser considerado casi como una ampliación de escenarios de la saga. Presenta algunas novedades, pero nos parecen insuficientes como para considerarlo como un juego "mejor" que el anterior.
En cualquier caso, los seguidores de Lara disfrutarán a tope con las nuevas aventuras de su heroína favorita.

ALTERNATIVAS:
Cualquiera de los dos anteriores **«Tomb Raider»** son las únicas alternativas.



La "fauna" de monstruos a los que tendremos que enfrentarnos es tan variada como aterradora.

Y la ACCIÓN se hizo espectáculo

Una ambientación soberbia, una calidad gráfica que quita el hipo, un ritmo tenso, emoción sobrada... «Turok 2» se acaba de convertir en uno de los mejores juegos para Nintendo 64 y en uno de los mejores juegos de la historia para cualquier formato.

Podríamos recurrir a razones técnicas y explicaros que en 256 megas caben muchos polígonos, podíamos deciros hasta qué punto mejora la cosa si se usa el nuevo cartucho de expansión de memoria de Nintendo, podríamos tirar de palabrejas informáticas que hablan de texturas, de solidez y realismo de los escenarios... Pero en este caso basta con decir que un impresionante apartado técnico sirve tan sólo para envolver algo mucho más importante: un juego que atrapa, divierte y apasiona como pocos han conseguido hacerlo. Su argumento, su desarrollo, su variedad y la imaginación desbordada a la hora de diseñar armas, enemigos y escenarios hacen que «Turok 2» sea un juego grande, inmenso podríamos decir.

Gran parte del atractivo de este "shoot´em up" subjetivo radica en sus amplísimos mapeados sobre los que hay que llevar a cabo una enorme variedad de tareas. A lo largo y ancho de los seis niveles principales puede ser que debamos rescatar niñas en peligro, destruir nidos de insectos, encontrar piezas de un talismán, activar generadores... pero todas estas misiones se realizarán bajo el denominador común de tener que enfrentarnos a cientos de monstruos -tan terroríficos como inteligentes-, que tratarán de impedir nuestros objetivos.

Cada nivel es un laberinto de puertas que hay que abrir, pasillos que hay que recorrer e incluso plataformas sobre las que hay que saltar. El misterioso ambiente que rodea a cada una de estas situaciones hace que en todo momento estemos en





En este cartucho podemos disfrutar de una larga intro y de numerosas escenas explicativas entre fases. La historia, al igual que el objetivo principal de cada fase, se narra en inglés. Y aunque su comprensión no resulta imprescindible, si hubiera estado en castellano, mejor.

«Turok 2» es uno de esos juegos que por sí solos justifican la compra de una consola: absolutamente genial.

Seis mundos terroríficos

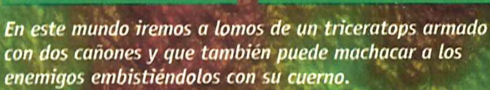
1. Port of Adia



Un precioso puerto asolado por los monstruos es el primer mundo que tendremos que recorrer. Rescatar a las niñas en apuros será nuestra principal tarea.

2. River Souls





En este mundo iremos a lomos de un triceratops armado con dos cañones y que también puede machacar a los enemigos embistiéndolos con su cuerno.

3. Death Marshes



Gigantescas avispas y poderosos guardianes con la mala costumbre de aparecer de improviso intentarán a toda costa que no consigamos encontrar el camino correcto.

4. Lair of the Blind Ones





Un oscuro paraje plagado de precipicios, ríos y cuevas misteriosas. Los peligros pueden acecharnos tras cualquier esquina y no resulta fácil orientarse.

5. Hive of the Mantids



Es un nido de gigantescos y repugnantes insectos. Debemos movernos por sus cubiles destruyendo sus huevos y sus generadores de energía. Valor y... suerte.

6. Primagen's Lightship





La nave de Primagen está llena de trampas mecánicas y robots con el único objetivo de que no lleguemos hasta su amo. No hay que dejar ni un interruptor sin activar.









Hasta 4 Jugadores

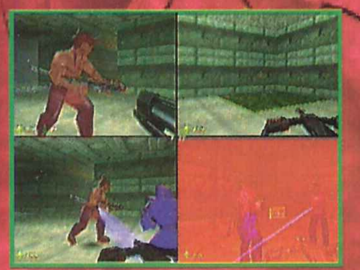
Ua de las novedades más alucinantes de «Turok 2» es que ofrece tres modos de juego para dos, tres y hasta cuatro jugadores simultáneos. Podremos elegir entre 12 personajes diferentes para participar en cualquiera de ellos y, además, podremos configurar todo tipo de opciones ,tales como tiempo de juego, número de rounds...



BLOOD LUST: Es un "todos contra todos" que ganará quien quede en pie o tenga más energía al final del tiempo.



FRAG TAG: Un jugador hace de presa y otro de cazador alternativamente. Una vez hay que huir, otra que perseguir.



TEAM BLOOD: Los jugadores se dividen en dos equipos, rojo y azul, que deben eliminarse entre sí.























El arsenal más imponente de la historia



Esta no es más que una "pequeña" muestra del interminable arsenal que podremos conseguir. Aquí podéis ver, por orden: flechas explosivas, bengalas para iluminación, taladradores de cerebros, rayos paralizantes, granadas, lanzallamas, minas que siembran el suelo de rayos, boomerangs, rayos laser, cohetes, rayos rebotadores, arpones subacuáticos, espadas, torpedos... Pero aún hay muchos más. Una PASADA, vamos.





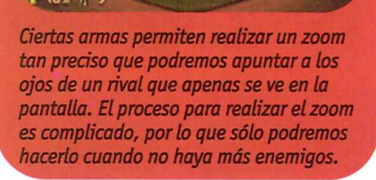




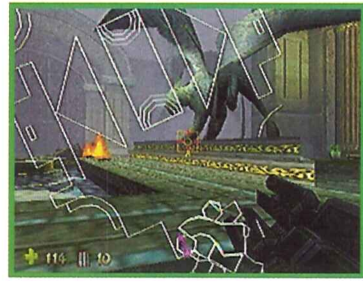






Ciertas armas permiten realizar un zoom tan preciso que podremos apuntar a los ojos de un rival que apenas se ve en la pantalla. El proceso para realizar el zoom es complicado, por lo que sólo podremos hacerlo cuando no haya más enemigos.



Podremos superponer el mapa de la zona en cualquier momento. Ideal para orientarse.



Cruces de energía, armas, munición ... los escenarios estarán plagados de ítems que facilitarán considerablemente nuestra tarea.



«Turok2» es un apasionante "shoot´em up" que te mantendrá en un estado de tensión constante.

➤ total tensión, esperando la furtiva aparición de alguna peligrosa araña o descubriendo la presencia de un infranqueable guardián de una puerta. Nervios de acero y pulso firme serán los únicos requisitos que se nos exigirán para hacerle frente a los astutos enemigos que nos acecharán tras cada esquina.

Pero «Turok 2» es todo esto y mucho más. «Turok 2» es una apasionante aventura en la que encontrarás más de 20 tipos de armas, numerosos ítems de ayuda, tenebrosos escenarios, modos de juego para 4 jugadores...

Podríamos seguir y seguir escribiendo, pero por mucho que os contemos, por muchas pantallas que os mostremos, hasta que no os sentéis delante de «Turok 2» no vais a poder haceros una una idea de las verdaderas posibilidades que atesora este juego. Tan solo bastará con que digamos que Acclaim ha completado un título que marcará un antes y un después en los juegos de acción. Un cartucho que te hará temblar de emoción y que no debe faltar en tu colección bajo ninguna excusa.

Sonia Herranz

Expansión de Memoria





Este es el primer juego compatible con el cartucho de Expansión de Memoria que Nintendo pone a la venta a mediados de diciembre.

Este cartucho amplía las capacidades gráficas de la consola, de manera que permite optar por tres modos de resolución. La resolución normal (arriba), alta resolución (en medio) y alta resolución en modo panorámico, que amplía el campo de visión lateral (aunque en un TV normal aparecerán bandas negras en los bordes superior e inferior).

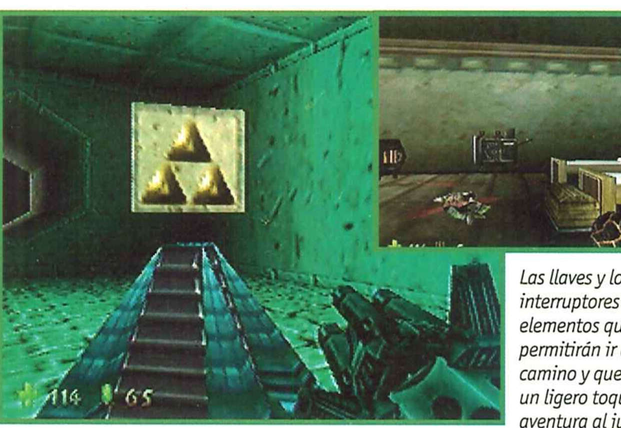
El aumento de calidad de la imagen es notable, mucho más de lo que podéis apreciar en estas pantallas.



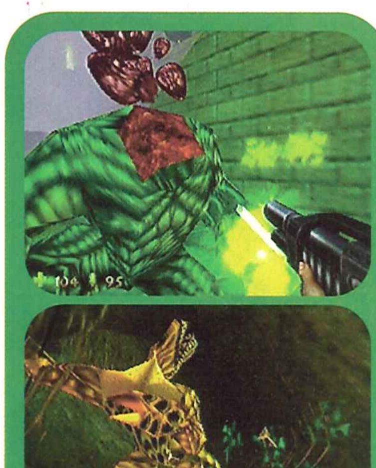
En uno de los mundos cabalgaremos sobre un dinosaurio, del cual veremos la parte posterior de su cabeza. Es otra de las múltiples novedades de este «Turok 2».



Al penetrar en estos portales podremos salvar la partida, recargar todas las armas y la energía. Es conveniente memorizar la posición de estos lugares ya que es posible que necesitemos volver a ellos más de una vez. Por cierto, es necesario un Memory Pak.



Las llaves y los interruptores son los elementos que nos permitirán ir abriendo camino y que le dan un ligero toque de aventura al juego.





Debemos advertir que el juego es algo violento y en él podremos ver cómo la sangre de los monstruos salpica las paredes y el suelo. Para los más sensibles hay dos opciones: quitar la sangre o convertirla en un líquido verde. Aún así, es un juego para adultos.



No, no es un enemigo. Es una de las indefensas niñas que deberemos rescatar.



La calidad gráfica es tal que no se aprecia pixelación ni con el enemigo encima.

Monstruosos guardianes

Aquí tenéis a cuatro enemigos finales, de esos que se encargarán de ponernos las cosas difíciles aunque vayamos armados hasta los dientes. Para acabar con cada uno de ellos tenemos que emplear una táctica diferente, aunque la mejor es siempre permanecer lejos de su alcance. La culminación de nuestras desgracias será cuando nos veamos cara a cara con Primagen... ¡una auténtica bestia!



Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Shoot'em Up subjetivo
Compañía:	Acclaim
Programación:	Iguana
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	6 Mundos
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	256 Megas



Gráficos: 98

Impecables, y con la expansión de memoria ya son la bomba. El tamaño de los personajes, la ausencia de temblores o parpadeos, la solidez general de todos los escenarios y elementos... magistrales.

Sonido: 95

Las explosiones son rompedoras, la música envolvente... Por otra parte, aguzaréis el oído para tratar de escuchar los gritos, los pasos de los enemigos...

Jugabilidad: 97

El sistema de control, aunque "diferente", es muy asequible y enseguida te haces con él, por lo que te puedes dedicar a disfrutar de lo lindo sin preocuparte de los botones.

Diversión: 98

Es la descripción de la palabra TENSION. Además, es un juego largo, ajustadamente difícil y plagado de alternativas. Las opciones para varios jugadores elevan este apartado a límites insospechados.

Valoración: 97

«Turok 2» es un juego, en dos palabras, im presionante. Es un cartucho que atrapa con su emocionantísima mecánica, sus enormes y variados niveles y su preciosismo gráfico. La combinación de acción e investigación enganchará a cualquiera y además ofrece una ajustada dificultad que le convierte en un juego mucho más accesible que la primera parte. Sumadle los modos de juego para hasta cuatro jugadores, enemigos que meten miedo, armas demoledoras y un montón de sorpresas y obtendréis un juego, en dos palabras, im prescindible.

ALTERNATIVAS:

«Quake» y **«Duke Nukem»** son también dos grandes "shoot´em ups" subjetivos, pero se quedan pequeños al lado de **«Turok 2»**. Si tienes una Nintendo 64 y te va la marcha, no tienes otra alternativa.



El REY indiscutible de las plataformas

Desde el nacimiento de PlayStation hemos visto obras maestras en casi todos los géneros: velocidad, aventuras, lucha... pero quizás echábamos de menos el juego definitivo en uno de los géneros más clásicos: las plataformas.

Tras dos extraordinarias entregas, -que ahora se nos antojan casi como meros ensayos-, Naughty Dog ha conseguido completar una obra impagable, una maravilla que rompe con su calidad los límites de su propio género para convertirse en un imprescindible para cualquier poseedor de la consola de Sony. ¿Queréis saber por qué? Pues vayamos por partes.

En principio, esta tercera aparición de Crash sigue manteniendo las bases de todo plataformas: los saltos son la base fundamental de un juego que se ve aderezado con la aparición de diferentes enemigos, más los pertinentes ítems que proporcionan vidas o ventajas similares. Además, estas sencillas pautas ya habían sido convertidas por Naughty en un irresistible entretenimiento que ya presumía de tener un carismático protagonista, una estética atractiva, una impecable realización técnica y grandes dosis de fino humor... ¿Dónde está, entonces, la gracia?, os preguntaréis.

Pues está en que en esta tercera entrega todas esas virtudes han sido potenciadas hasta niveles insospechados a base de derrochar toneladas de imaginación.

Los programadores se han saltado las normas para introducir otros géneros clásicos dentro del juego -velocidad, simulador aéreo, "shoot´em up"...-, ofreciendo además una estructura que impide el aburrimiento: en lugar de unos cuantos niveles interminables, se apuesta por multitud de pequeñas fases, que, al aportar una gran variedad de decorados y sistemas de juego, dan la impresión de contener infinidad de juegos en uno. Así, afrontaremos fases submarinas, carreras de motos acuáticas o terrestres, peculiares matamarcianos, innumerables niveles de bonus... además, por supuesto, de los divertidísimos niveles en los que las plataformas cobran el protagonismo absoluto. ►

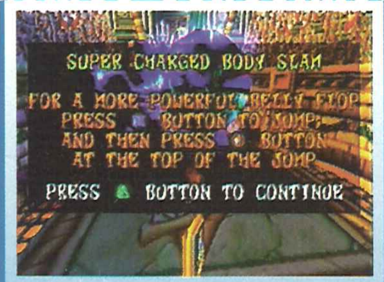


La variedad de los decorados es enorme y nos llevarán a visitar desde la prehistoria hasta el futuro.





Golpes especiales





Al acabar cada una de las zonas y eliminar al jefe final de turno, el juego nos proporcionará un movimiento especial nuevo, como este que nos permitirá saltar el doble de alto de lo normal. Y tranquilos, que, a pesar de lo que veis, los textos están en castellano.



Este nuevo y sorprendente título de Sony es un juego imprescindible para cualquier usuario de PlayStation.

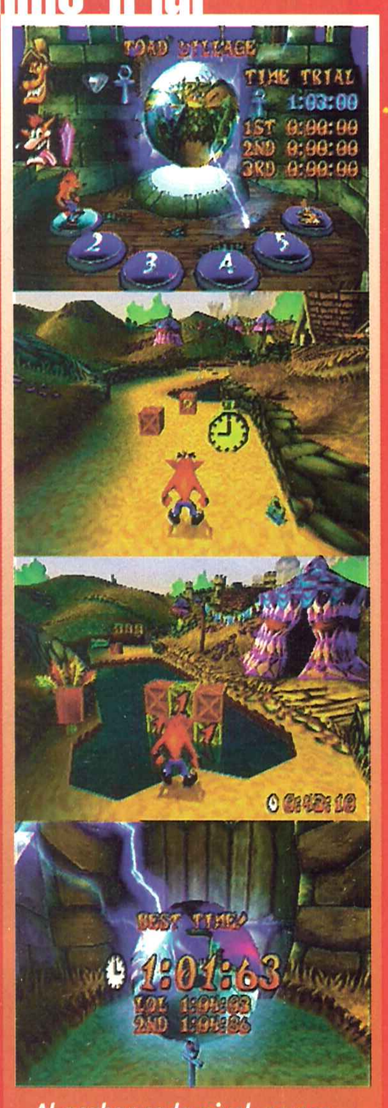
Bonus





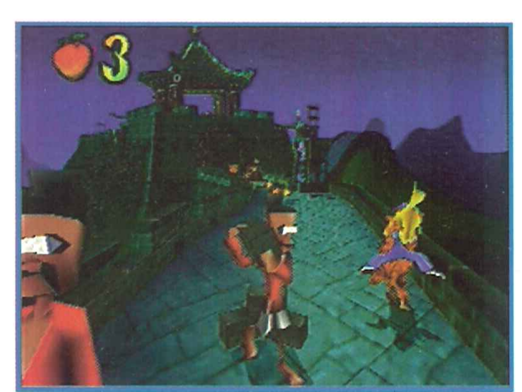
En todos los niveles nos encontraremos con una pequeña subfase de bonus por la que nunca estará de más darse una vueltecita. En ellas podremos recoger algunas vidas extra que pueden resultar fundamentales a la hora de concluir la fase con éxito.

Time Trial

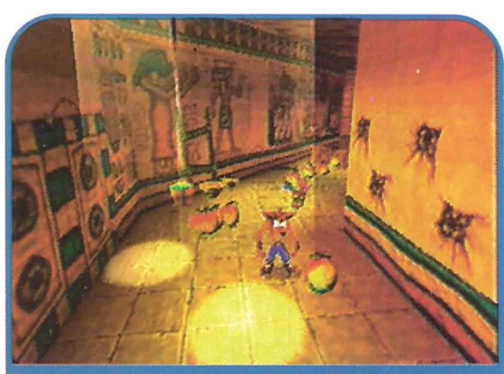


Al acabar cada nivel, se nos dirá el tiempo que hemos empleado. El objetivo en este modo de juego consiste en concluir esa misma fase por debajo del tiempo marcado. De esa forma podremos conseguir nuevos objetos de otro modo inaccesibles. Una tarea difícil pero que supone todo un reto.

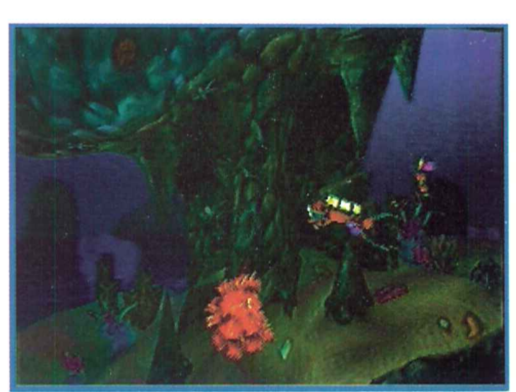




En algunas ocasiones nos encontraremos con que volvemos a recorrer la misma fase aunque en versión nocturna y con algunas variaciones en el recorrido.



El juego contiene sorpresas y detalles de todo tipo. Aquí tenemos un homenaje a Indiana Jones con estos focos de luz que provocarán la salida de flechas desde la pared si Crash los toca.



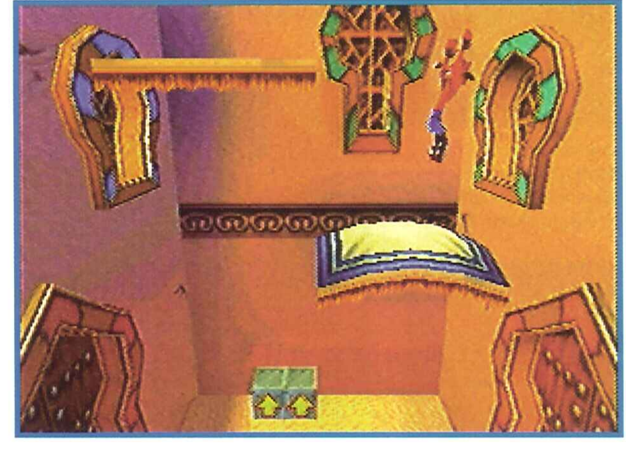
La fase submarina, con Crash ataviado con sus botellas, gafas y aletas, es una de las más atractivas de todo el juego, lo cual es mucho decir viendo la calidad general.

La chica





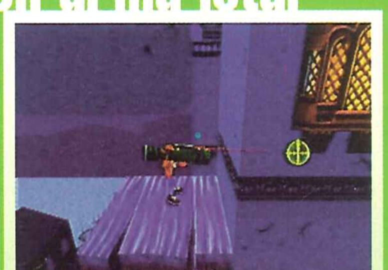
Esta nueva aventura de Crash es todo un reto, así que no está de más que su nueva compañera le eche un cable en algunas fases. En todas ellas la veremos o bien motorizada o bien a lomos de algún animalillo.
Ya veréis cómo se las gasta esta novata...

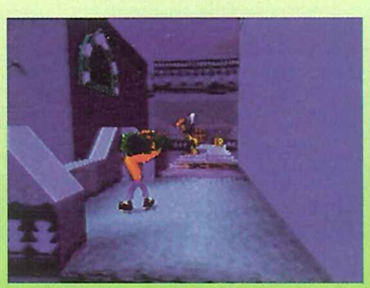


Aunque el itinerario de Crash siempre está prefijado, la forma de afrontarlo variará y deberemos movernos en horizontal, en vertical, hacia el fondo de la pantalla... Variedad a tope.



Un arma letal

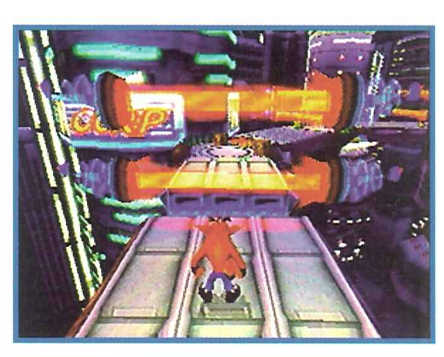




Una de las innumerables sorpresas que nos proporciona el juego es que, tras acabar con uno de los avanzados jefes finales, se nos dará este práctico bazuca cargado de manzanas con el que podremos eliminar a los enemigos más molestos desde cierta distancia.

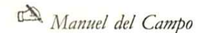


«Crash 3» ofrece todo lo que se le puede pedir a un juego: variedad, calidad gráfica y, sobre todo, una enorme capacidad de diversión.

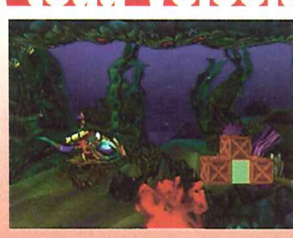


➤ Pero la original propuesta de «Crash Bandicoot Warped» no acaba aquí. Mediante el modo Time Trial el juego nos propone dos objetivos sucesivos: conseguir los 25 cristales a lo largo de otros tantos subniveles (un reto accesible para cualquier jugador de nivel medio) para, después, hacerlo bajando el tiempo exigido, de manera que, si lo logramos, accederemos a nuevos objetos que nos abrirán nuevas posibilidades, lo que se convierte en un reto ineludible para los más expertos.

Como veis, esta tercera parte de Crash se revela como un juego completísimo, que toma como base las plataformas pero que ofrece un divertimento a prueba de bomba y apto para cualquier tipo de usuario. Un juego sensacional que no debe faltar en tu colección.


Manuel del Campo

A toda velocidad





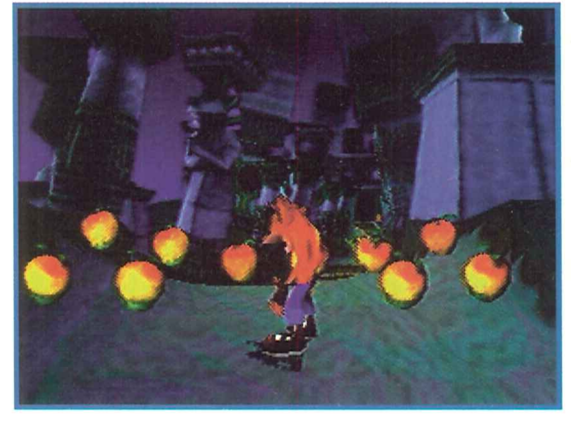




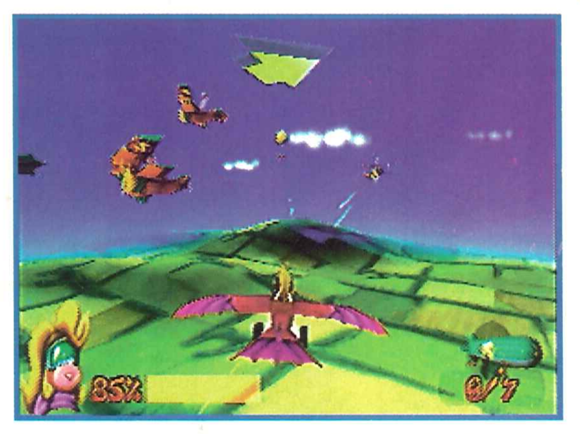




Durante el juego Crash podrá montarse en varios tipos de vehículos o animales que le ayudarán a desplazarse. Podremos verle sobre una moto normal y sobre otra acuática, (ésta, pilotada por su compañera), propulsado por un torpedo submarino, planeando con una especie de ala delta o volando con un aeroplano... Eso sin contar con un dinosaurio saltarín y con otros tipos de animalejos.



Crash no pierde en esta tercera sus señas de identidad: las manzanas siguen siendo su fuente de energía durante el juego.



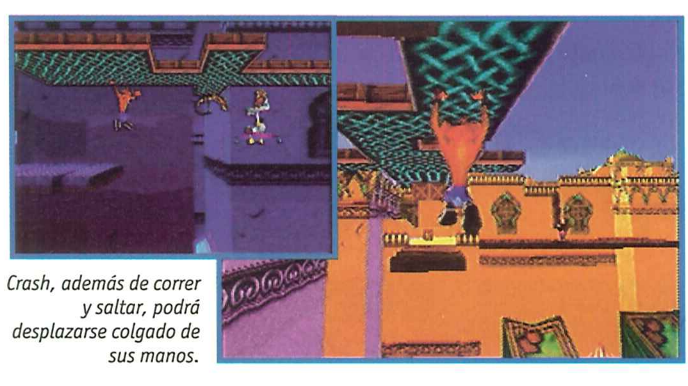
De todas las fases motorizadas nos quedamos con la protagonizada por este avión, la cual supone un entretenidísimo "shoot´em up".



Los efectos de transparencias y reflejos son uno de los detalles gráficos más impactantes.



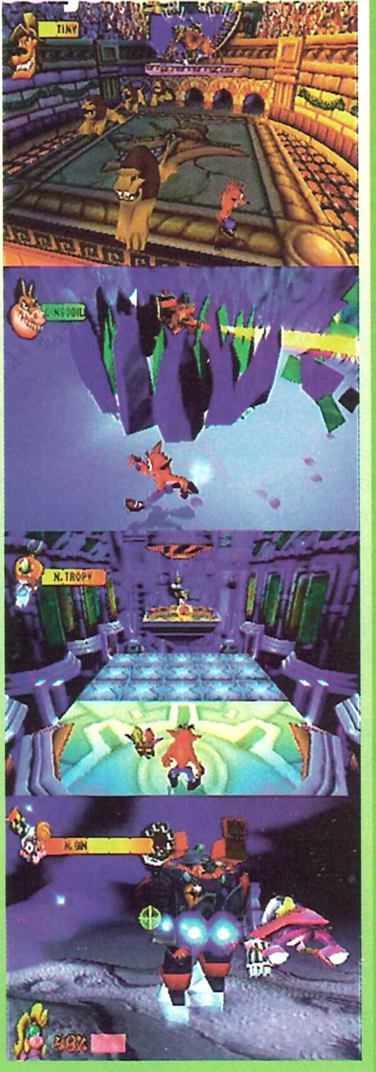




Crash, además de correr y saltar, podrá desplazarse colgado de sus manos.

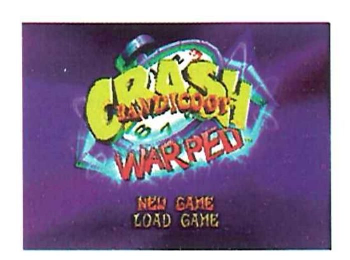


Los jefes finales



Al concluir cada uno de los grandes niveles, que constan de cinco fases, nos veremos obligados a combatir contra los jefes finales. Ya sabéis cómo funciona esto: primero hay que aprender cuál es su rutina de acción y después actuar en consecuencia. Algunos serán realmente duros de pelar.

Consola: PlayStation
Tipo: Plataformas
Compañía: Sony/Universal
Programación: Naughty Dog
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 25 niveles
Niveles de dificultad: - -
Memoria: CD ROM



Gráficos: 94
Un trabajo de primera, con decorados muy variados y de gran colorido, excelente velocidad y unos efectos visuales increíbles. De lujo.

Sonido: 92
Los efectos de sonido alcanzan un gran nivel, y las voces dobladas al castellano ponen el broche de oro.

Jugabilidad: 96
Alucinante desde la primera fase. Controlar a Crash es toda una delicia, y el juego siempre deja avanzar sin resultar tampoco excesivamente sencillo.

Diversión: 95
Toda la que os podáis imaginar y más. Este Crash es puro entretenimiento, un juego pensado para que cualquier tipo de usuario disfrute durante horas y horas.

Valoración: 95
A pesar de que a este título podemos encuadrarlo dentro del género de las plataformas, en realidad nos encontramos ante un entretenimiento total, un producto creado para que todo hijo de vecino se lo pase bomba con las andanzas de este marsupial.
La inacabable variedad de las fases, su ajustada jugabilidad y su elevadísima calidad técnica hacen de este Crash uno de los juegos más completos y divertidos de cuantos han pasado por PlayStation.
Un impresionante despliegue de imaginación que eleva a «Crash Bandicoot Warped» a la categoría de imprescindible.

ALTERNATIVAS:
*Este **«Crash»** ofrece un planteamiento tan variado e imaginativo que resulta difícil encontrar una alternativa. Incluso ha conseguido dejar bastante atrás a sus ya excelentes dos primeras partes.*

Rival Schools: United by Fate

La saturación de juegos de lucha que sufre el mercado no impide que de vez en cuando aparezcan nuevos títulos capaces de eclipsar a las sagas más asentadas y con mayor prestigio dentro de este género.

Buena prueba de ello es este último título de Capcom, un juego que hace un año pasó por los salones recreativos y que ahora llega dispuesto a hacer las delicias de los usuarios de la consola de Sony.

En esencia, «Rival Schools: United By Fate» es un genuino arcade de lucha tipo versus, con la salvedad de que esta vez los superhéroes, los "street fighters" y demás personajes "made in Capcom" han cedido su protagonismo a una innovadora y sugerente ambientación: los institutos japoneses.

Así, en concordancia con este atípico contexto, el extenso plantel de luchadores acoge a personajes tan variopintos como estudiantes ejemplares, pandilleros macarrónicos, profesores y alguna que otra vieja gloria del universo Capcom -como, por ejemplo, Sakura, que en esta versión para PlayStation no es un personaje oculto-.

La mecánica del juego nos obliga a seleccionar dos luchadores que podremos, si nos apetece, intercambiar entre asaltos. Esta elección incidirá en el desarrollo de la partida, ya que si los dos personajes pertenecen a la misma escuela o categoría -por ejemplo, deportistas- accederemos automáticamente al modo historia, en el cual unas bonitas escenas (con textos en inglés) ilustrarán el porqué de la rivalidad entre institutos.

Pero, más allá de conocer los motivos por los que cada personaje pelea, el verdadero encanto de jugar con dos luchadores reside en la posibilidad de ejecutar los espectaculares golpes especiales combinados. Con tan sólo presionar dos botones -y tener la barra de especiales preparada- asistiréis a un festival de golpes tan espectacular, que despertará vuestra admiración. Además, los recursos individuales de cada personaje incluyen golpes especiales, combos -incluídos los aéreos- y una media de 2 especiales de los que reducen considerablemente la barra de energía al rival.

Lo mejor de todo es que todas estas maravillas se reúnen en el primero de los dos CD´s que componen el juego bajo el nombre de Arcade, algo que hará las delicias de los puristas que en su día disfrutaron de la recreativa.

Por su parte, en el segundo CD -llamado Evolution- se concentran una considerable cantidad de innovaciones con respecto a la Coin-Op.

En él encontraremos modos de juego tan inusuales como una liga, un torneo para ocho personas o subjuegos deportivos que, en un principio, estarán ocultos, sin olvidar un Modo Arcade que deja a un lado la trama argumental y se centra en la lucha pura y dura.

Lo único que no acabamos de ➤

"Rivalizando" con el propio Tekken 3

JUSTICE HS

Hyo y Raizo son los malvados de turno. Asumen la dirección del instituto Justice para formar a los futuros candidatos a la presidencia del gobierno japonés. Su intención es controlarlos mentalmente para que cumplan sus propósitos.









Para afrontar los combates tendremos que elegir a dos luchadores. Cuando perdamos, veremos cómo nuestro compañero nos da ánimos para levantarnos.



Todos los personajes tienen varios combos aéreos, y aunque llegar a dominarlos es bastante difícil, el resultado es sumamente espectacular.







GORIN HIGH SCHOOL

Tres deportes de éxito en Japón -béisbol, voleyball y fútbol- se han puesto al servicio de la lucha para ofrecernos golpes tan contundentes como un balonazo en la cara. Shoma, el líder del grupo de deportistas, busca entre los institutos de la región al culpable de la lesión de su hermano mayor, una joven promesa del béisbol profesional.



TAIYO HIGH SCHOOL

Batsu, Hinata y Kyosuke luchan por restablecer el orden en la comunidad estudiantil, aunque Batsu además tiene un objetivo adicional: rescatar a su madre, que ha sido secuestrada por su padre, Hyo. Desde luego, el argumento tiene tales tramas que nos ha hecho pensar que, más que un videojuego, esto es un culebrón venezolano...

Capcom nos ofrece una genial conversión que supera en algunos aspectos a la recreativa original.

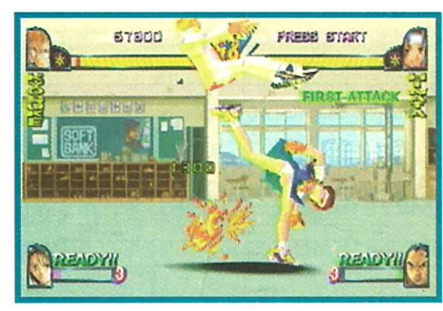


El extenso y variado plantel de luchadores alcanza la increíble cifra de ¡¡44personajes!!, 24 de los cuales estarán ocultos en un principio.



En el CD Evolution encontraremos a los 24 personajes ocultos, contando todos ellos con algunos golpes de los personajes iniciales.







Si algo llama la atención de este juego, son los brutales especiales combinados. Sus efectos van desde un masaje recupera-vida hasta una paliza en toda regla, sin olvidar las palmaditas de ánimo que suben nuestra barra de especiales.

Segundo CD: Evolution

NUEVOS MODOS DE JUEGO

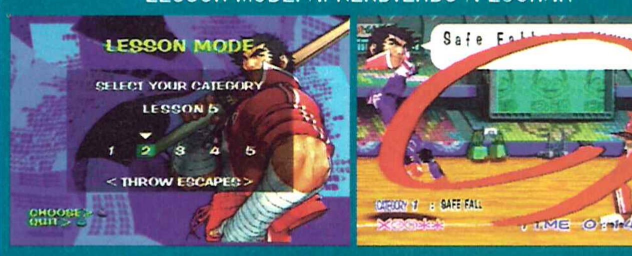


En el Modo Torneo pueden participar hasta ocho personas, siendo todos los combates eliminatorios.

En la Liga pueden participar cinco jugadores, de los cuales resultará ganador el que más victorias acumule.



LESSON MODE: APRENDIENDO A LUCHAR



El Modo de Entrenamiento recoge todos los movimientos básicos de los luchadores ordenados en lecciones.

Hayato, nuestro entrenador, nos dirá aleatoreamente qué movimiento de la lección elegida debemos realizar.

OPCIONES EXTRA: GALERÍA DE IMÁGENES Y FMV



Los tiempos de carga son amenizados con esta galería de 50 imágenes.

Nuestra recompensa por acabarnos el juego serán estas graciosas FMV.



SUBJUEGOS OCULTOS: EL DELIRIO DEPORTIVO



Shoma debe lograr el mayor número posible de homerounds.



El subjuego de Natsu consiste en lograr el mayor número de dianas.



Roberto tiene dos subjuegos inspirados en los penalties del fútbol.



La profesora nos dará un agradecido masaje por medio del Dual Shock.





➤ entender es porqué los europeos no vamos a poder disfrutar del simulador de estudiante que aparecía en la versión japonesa y que se ha omitido en la versión PAL.

En el apartado gráfico, «RS» supone la segunda -e inmejorable- incursión de Capcom en los entornos poligonales, logrando un resultado espectacular si tenemos en cuenta que la placa base sobre la que corre el arcade original es muy superior al hardware de PlayStation.

Comprobar que los luchadores conservan su descomunal tamaño y su soberbia animación, sin olvidar que otros detalles -como los preciosistas escenarios o los efectos de luz-, han permanecido intactos, me ha hecho reflexionar sobre el futuro de las Coin-Ops, ya que si todas las conversiones alcanzan este nivel de calidad...

Si en su día me cautivó la recreativa, hoy sólo puedo deshacerme en elogios: estamos ante una de las conversiones más fieles y cuidadas que han pasado por PlayStation, que incluso llega a superar a la recreativa original en modos y opciones de juego.

Tanto si eres experto en la lucha como si no, no debes dejar pasar de largo este «Rival Schools», pues tienes diversión garantizada durante meses.

Alberto Lloret





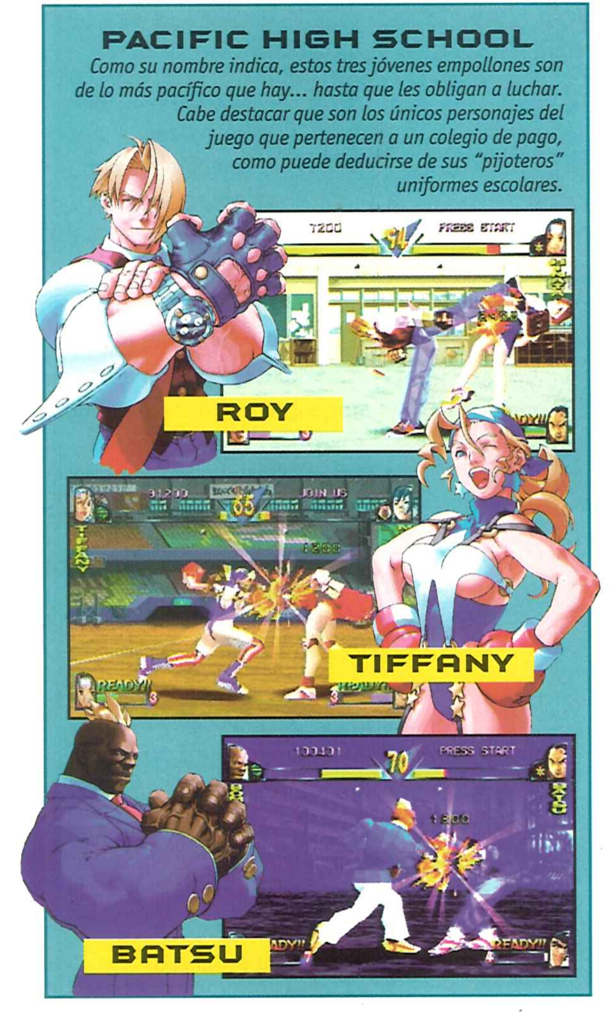






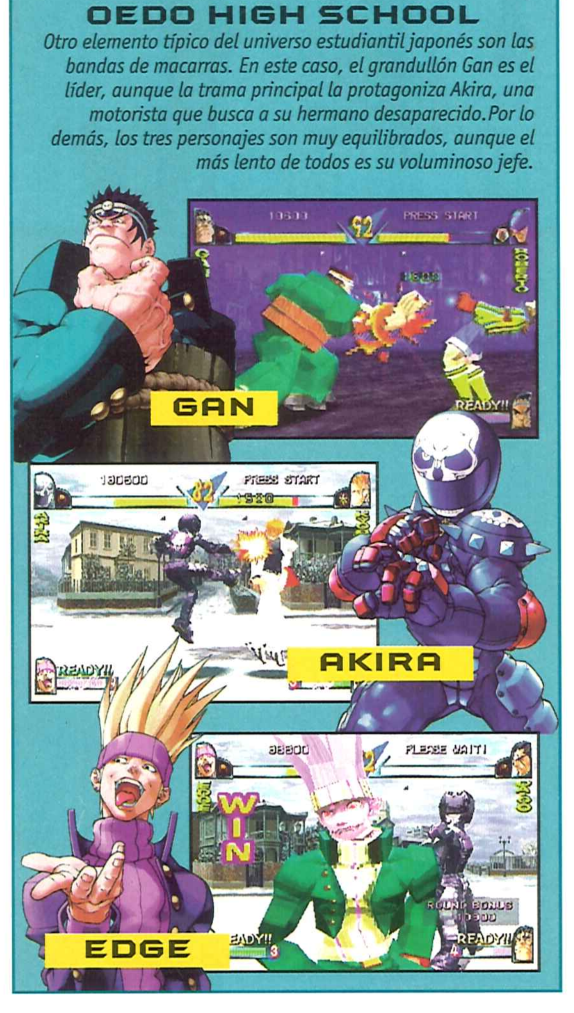
Este sensacional simulador está plagado de sorpresas, de detalles gráficos y hasta de situaciones cómicas que provocarán la carcajada.





PACIFIC HIGH SCHOOL

Como su nombre indica, estos tres jóvenes empollones son de lo más pacífico que hay... hasta que les obligan a luchar. Cabe destacar que son los únicos personajes del juego que pertenecen a un colegio de pago, como puede deducirse de sus "pijoteros" uniformes escolares.



OEDO HIGH SCHOOL

Otro elemento típico del universo estudiantil japonés son las bandas de macarras. En este caso, el grandullón Gan es el líder, aunque la trama principal la protagoniza Akira, una motorista que busca a su hermano desaparecido. Por lo demás, los tres personajes son muy equilibrados, aunque el más lento de todos es su voluminoso jefe.



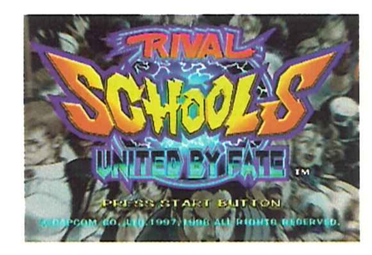
JUSTICE HS

Dos de los profesores de la escuela Justice han tomado cartas en el asunto para frenar las malévolas intenciones de sus directores, aunque de vez en cuando se toman un descanso para darse masajes cómodamente.



Los golpes especiales individuales también restan buena parte de la barra de energía, aunque no resultan tan alocados como los combinados. Además observaréis un efecto visual idéntico al visto en «Bloody Roars».

Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Virgin
Programación:	Capcom
Nº de jugadores:	De 1 a 8
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	9
Memoria:	2 CD's



GRÁFICOS: 94
El adjetivo "genial" se queda corto para calificar el portentoso trabajo gráfico realizado por Capcom. Contemplar el tamaño de los luchadores, su animación o los cuidados escenarios es un auténtico placer para los ojos.

SONIDO: 94
Contundente en todos los sentidos. Por un lado, la banda sonora al más puro estilo "chinaka" es impagable. Por otro, los efectos de sonido encierran la calidad suficiente como para hacerte cerrar los ojos al oír el chasquido de un hueso, sin olvidar las alucinantes voces en japonés que están presentes durante todo el juego.

JUGABILIDAD: 93
Si ya has probado algún juego de Capcom, sabrás lo sencillo que resulta controlar los movimientos y acciones de los personajes.

DIVERSIÓN: 96
Las incontables mejoras respecto a la recreativa le conceden una prolongada y entretenida vida, y más aún si tenemos en cuenta que tiene varios subjuegos que se alejan del género de la lucha.

VALORACIÓN: 94
La MAGNíFICA conversión de «Rival Schools» no debe faltar en ninguna videoteca que se precie, incluso en la de aquellos que la tengan ya repleta de juegos de lucha. Es más, después de «Tekken 3» es el mejor simulador de lucha que podéis encontrar. Eso lo dice todo. Y si no, mirad sus gráficos, sus numerosos modos de juego, la originalidad de sus luchadores y de sus golpes, sus divertidos subjuegos... Genial.

ALTERNATIVAS:
***«Rival Schools»** sólo queda por debajo de **«Tekken 3»** que, aunque tiene un estilo diferente -no utiliza artificios mágicos-, es superior en casi todo. Pero aunque tengas «Tekken 3», te recomendamos que te hagas con este genial juego de Capcom.*



Bruce Willis ha cedido su imagen para este juego. Su rostro ha sido renderizado y, como veis, resulta claramente identificable.

DESCARGA de adrenalina

Los jugones de gatillo fácil vais a llorar de emoción cuando veáis este trepidante «Apocalypse». Y es que Bruce Willis nunca ha tenido que enfrentarse a un reto tan cargado de dificultades y de enemigos como el que propone este apasionante "shoot'em up".

La cosa no se presenta nada sencilla. Tenemos que huir de un escenario futurista donde las personas *non gratas* son sometidas a experimentos genéticos que las convierten en monstruos. Nosotros somos uno de estos conejillos de indias y tenemos que salvar el pellejo. Para lograrlo deberemos movernos y disparar sin cesar (literalmente) por amplios niveles de diseño tridimensional que nos permitirán avanzar en cualquier dirección, aunque siguiendo las rutas marcadas. Y decimos rutas, porque en muchas ocasiones podremos optar por varios caminos de desigual dificultad.

Para que esta tarea sea un poco más sencilla, lo ideal es coger un mando analógico (a ser posible el Dual Shock) y usar uno de los sticks para movernos y el otro para disparar en todas las direcciones. De este modo podemos, por ejemplo, correr hacia atrás y disparar hacia adelante, algo imprescindible cuando los enemigos nos rodeen como perros de presa. Si no contamos con un pad analógico nos moveremos con la cruceta y cada botón de acción nos servirá para disparar en una dirección: un sistema algo más lioso pero también fácil de aprender. Los botones superiores, por su parte, nos servirán para cambiar entre las muchas armas que iremos recogiendo y para saltar, que también hay algunos momentos de plataformas en el juego.

Pero tranquilos, porque en contra de lo que suele ocurrir en otros juegos de acción, saltar en «Apocalypse» resulta muy sencillo y la excelente animación del personaje nos permite calcular con precisión los saltos, de forma que Bruce Willis responderá a las mil maravillas a cualquier orden que le trasmitamos.

Así las cosas, pasaremos por zonas donde deberemos ir saltando de plataforma en plataforma al tiempo que acabamos con cuantos enemigos aparecen en la pantalla y procuramos esquivar sus disparos. Vamos, que se montará una auténtica ensalada de tiros en la que tus reflejos y tu habilidad serán lo más importante. ►

ARMAS

Aquí tenéis una completa muestra del arsenal que podremos recoger a lo largo de nuestra guerra particular. Menos al arma inicial, a todas las demás se les acaba la munición, por lo que es recomendable reservarlas para el momento más peliagudo.



***Bomba:** Se usa con un botón específico y barre la zona a nuestro alrededor con explosiones concéntricas.*



***Cohetes:** De efecto demoledor pueden acabar de un sólo impacto con un buen puñado de enemigos y obstáculos.*



***Granadas:** Caen al suelo y explotan unos segundos después. Son ideales cuando los enemigos se parapetan.*



***Lanzallamas:** Con sólo tocar a un enemigo éste sale ardiendo. Tarda en desaparecer, pero deja de ser peligroso.*



***Rayo Laser:** Barre la pantalla limpiando todo a su paso. Apunta de manera automática a cualquier enemigo.*



***Misiles:** Una vez lanzados buscan y localizan al enemigo, aunque no son muy potentes y se requieren varios impactos.*



***Rayo de partículas:** Este rayo es capaz de partir por la mitad a cualquier enemigo que se ponga a tiro.*



Este juego protagonizado por Bruce Willis ofrece emoción a raudales y se convierte en uno de los "shoot´em up" más espectaculares y vibrantes para PlayStation.

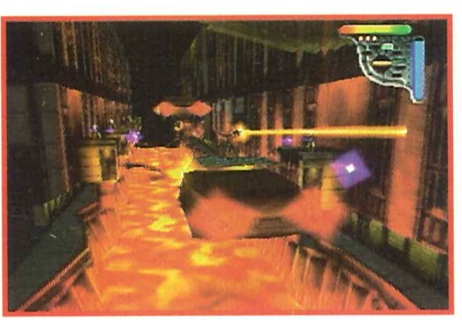




El juego de cámaras es sensacional y nos ofrecerá un perfecto seguimiento de la acción desde múltiples perspectivas.



Entre fase y fase unas impactantes escenas renderizadas nos mostrarán los pasos de nuestro amigo Bruce para huir del cerco de sus rivales, casi como si se tratara de una película. Por supuesto, estas FMV están acompañadas de una banda sonora tan dura y cañera como el mismo protagonista.



El acabado gráfico es impecable y en sus múltiples y variados escenarios prima en todo momento la acción.



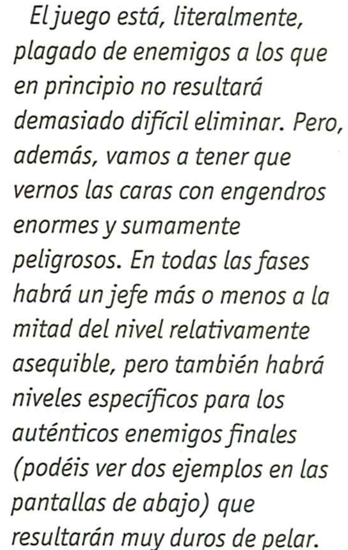
JEFES FINALES











El juego está, literalmente, plagado de enemigos a los que en principio no resultará demasiado difícil eliminar. Pero, además, vamos a tener que vernos las caras con engendros enormes y sumamente peligrosos. En todas las fases habrá un jefe más o menos a la mitad del nivel relativamente asequible, pero también habrá niveles específicos para los auténticos enemigos finales (podéis ver dos ejemplos en las pantallas de abajo) que resultarán muy duros de pelar.





➤ La perfecta concepción técnica del juego nos ayudará a no distraernos de nuestra misión y una cámara automática que se desplazará constantemente nos ofrecerá siempre la toma más adecuada para cada momento.

Estos cambios de cámara dotan de una espectacularidad extra al juego y proporcionan muchísima variedad a la acción al obligarnos a cambiar constantemente nuestro modo de ataque.

Montones de trampas en forma de desprendimientos de rocas, bombas de tiempo, grietas que se abren de repente, lasers camuflados y una cantidad ilimitada de sorpresas se añaden como ingredientes a un juego que ofrece un acabado gráfico impecable y que se convierte en uno de los mejores juegos de acción para PlayStation. Una pasada.

Sonia Herranz



Descolgarse por cuerdas disparando a diestro y siniestro es otra de las múltiples habilidades de Bruce Willis.

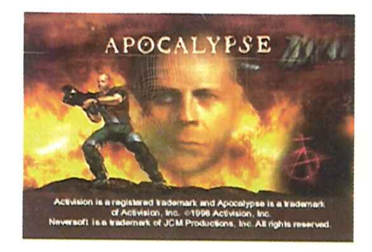
También habrá momentos de puro estilo plataformero. Afortunadamente, el personaje se controla a la perfección.





Además de armas, nuestro amigo Bruce podrá encontrar vidas extra (izquierda) y botiquines que rellenen su casi siempre maltrecha barra de energía (derecha).

Consola:	PlayStatio
Tipo:	Shoot'em U
Compañía:	Activision
Programación:	Neversoft
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	8
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 93

El entorno del juego resulta espectacular de principio a fin, al tiempo que permite que la acción sea rapidísima. Brillante.

SONIDO: 92

Además de una banda sonora tan trepidante como la acción (de flipar, palabra) podemos disfrutar de los jocosos comentarios del mismísimo Bruce Willis, eso sí, en inglés.

JUGABILIDAD: 94

El sistema de control es perfecto y bien ajustado, permitiéndonos la libertad de acción necesaria para enfrentarnos a los sucesivos retos.

DIVERSIÓN: 93

Es entretenimiento en estado puro: siéntate frente a la consola y prepárate a pasártelo en grande. En el nivel fácil es, eso, fácil, pero a quienes les gusten los retos, que aumenten el nivel de dificultad...

VALORACIÓN: 93

Si te gusta la acción pura y dura, la de disparar sin descanso y la que te hace soltar adrenalina a chorros, este es tu juego. Lo tiene todo, un personaje que se mueve con absoluta precisión, muchísimos enemigos, unos gráficos impresionantes, jefes finales de pinta bestial, una trepidante banda sonora, tres niveles de ajustada dificultad... «Apocalypse» es un juego adictivo, directo y fácil de jugar que te mantendrá horas y horas pegado a la pantalla con el dedo pegado al botón de disparo.

ALTERNATIVAS:

*En este estilo de "shoot 'em up" puro, sin ningún tinte de aventura y con vista en tercera persona tienes **«One»** y **«Loaded»** (en la serie Platinum), pero ninguno de ellos alcanza las cotas de calidad técnica y espectacularidad gráfica que demuestra este **«Apocalypse»**.*





TOCA 2 TOURING CARS

En una época en la que las segundas, terceras y hasta cuartas partes están a la orden del día, nuestra labor se dirige en muchas ocasiones a examinar con lupa estas secuelas, e informaros de si ofrecen las suficientes novedades como para que merezca la pena haceros con ellas si tenéis ya las anteriores entregas.

Desgraciadamente esto no siempre es aconsejable, pero en otras ocasiones las compañías nos sorprenden con juegos impresionantes que mejoran en todos los apartados a su predecesor. Este el caso de «Toca 2», una alucinante competición de superturismos que supera con creces al original, a pesar de que aquél se convirtió en uno de los mejores juegos de coches que ha conocido la historia de PlayStation.

Codemasters nos vuelve a ofrecer un simulador impecable, tan realista como divertido, increíblemente suave en la conducción y con una calidad técnica sensacional, virtudes que, aunque ya fueron expuestas en la primera entrega, han sido mejoradas para la ocasión.

Es fácil comprobar el retocado aspecto gráfico, con excelentes efectos de luces y transparencias, sorprendentes detalles en las colisiones o la mayor resolución de todo el juego. Y lo mismo puede decirse de los nuevos y contundentes efectos de sonido o los divertidos comentarios en castellano.

Pero es que, lejos de limitarse a darle una simple mano de pintura, los programadores han llevado aún más lejos la imponente jugabilidad de este simulador, haciendo que la conducción sea más realista y a la vez más controlable. Os puedo asegurar que llevar cualquiera de estos coches en cualquier circuito es toda una gozada.

Pero aún hay más. A pesar de que el juego sigue apostando por la competición oficial de Super Turismos en Inglaterra y, por ➤

El GRAN espectáculo de los turismos

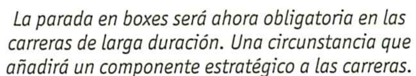


Las repeticiones de las carreras nos mostrarán la trayectoria de nuestro vehículo. En ellas tendremos las mismas posibilidades de edición que en un vídeo de verdad.









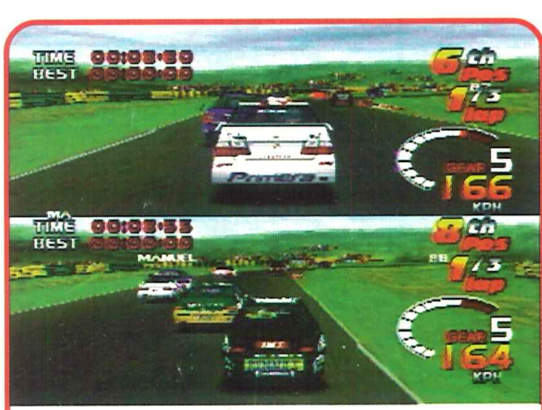


La parada en boxes será ahora obligatoria en las carreras de larga duración. Una circunstancia que añadirá un componente estratégico a las carreras.

Además de los 9 circuitos oficiales de la competición de Super Turismos, el juego "oculta" otros 9 circuitos ficticios pero igualmente atractivos.







El modo para dos jugadores podrá convertirse en una apasionante competición a 4 si unimos dos consolas, dos juegos y dos televisores con el link cable. La aparición del resto de los coches en carrera es optativa.

Codemasters ha completado un excelente juego de coches que nos ha hecho olvidar a su primera y ya sensacional primera entrega.



modo desafío



Es una especie de modo arcade, con dos vueltas por carrera y la obligación de cumplir los tiempos de paso para continuar.

campeonato de marcas





En esta modalidad, sólo para los nuevos coches, el jugador competirá contra otros nueve modelos idénticos al suyo en el mismo campeonato: Ford Fiesta, Jaguar, Ford Van Diem...

modo prueba





Esta opción sirve para practicar la conducción bajo condiciones extremas. Se trata de peculiares circuitos que nos obligarán a conducir sobre tierra, hierba, sin frenos...

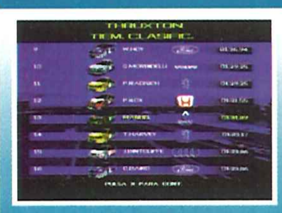
modo contrarreloj





También tendremos la posibilidad de competir contra el crono e intentar batir los records del circuito. Podremos elegir entre el modo clásico, con coche fantasma, y el modo desafío, con tiempos de paso.

modo campeonato





El modo estrella del juego. Hay que elegir entre los 8 modelos disponibles e intentar conseguir las mejores posiciones en las carreras. Si los resultados no acompañan, la escudería nos despedirá.



En esta ocasión el juego cuenta con algunas opciones mecánicas -frenos, suspensión, amplitud de las marchas...- con las que podremos modificar las prestaciones de nuestro coche





Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Codemasters
Programación:	Codemasters
Nº de jugadores:	De 1 a 4 (Link)
Nº de Fases:	Campeonatos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



7 bólidos nuevos, más los 8 conocidos

Además de los 8 coches disponibles desde el comienzo -que ya aparecieron en la anterior edición-, Codemasters ha incluido 7 modelos nuevos, entre los que podremos ver joyas del calibre del Jaguar XJ220 e incluso extraños monoplazas de tres ruedas. Para poder acceder a ellos deberemos ir superando diferentes retos.















Los choques resultan realmente espectaculares. Veremos cómo saltan diferentes partes de los coches o cómo se rompe el parabrisas delantero.

tanto, incluye 8 modelos de coches reales y los 9 circuitos oficiales de esta competición, Codemasters ha decidido saltarse un poco las reglas y nos obsequia con 7 modelos de coches más, (entre los que se encuentran monoplazas y espectaculares prototipos), y otros 9 circuitos adicionales, que si bien no son reales, logran aumentar notablemente las posibilidades del juego.

Y a todo esto hay que añadirle los 7 modos de juego a elegir (el doble que en la primera parte), que van desde un emocionante campeonato de larga duración hasta el más puro y emocionante arcade.

En fin, una secuela que más parece un juego nuevo y que eleva con contundencia la calidad de la primera parte hasta cotas tan altas que se convierte en uno de los mejores juegos de velocidad para PlayStation. Que ya es decir.

Manuel del Campo

GRÁFICOS: 95
Se ha aumentado la resolución y se han incluido algunos efectos -transparencias, piezas que saltan en las colisiones...- de impagable factura.

SONIDO: 95
La calidad de los efectos de sonido ha mejorado notablemente, y hay más y mejores comentarios en castellano.

JUGABILIDAD: 95
Los coches se manejan aún mejor que en la primera parte. La suavidad en la conducción es increíble.

DIVERSIÓN: 96
La excelente calidad en todos sus apartados, y sus grandes posibilidades -coches, circuitos y modos de juego- le aseguran meses y meses de diversión.

VALORACIÓN: 95
De Codemasters siempre se pueden esperar grandes cosas, pero que hayan conseguido mejorar de esta manera un juego que ya alcanzó un nivel excelente en su primera parte, demuestra a otras compañías que cuando se pone empeño, imaginación y talento, una secuela no tiene por qué quedarse en una simple actualización. «Toca 2» es un juego de coches extraordinario, hecho a la medida de cualquier tipo de jugador, que ofrece un notable número de coches, circuitos y opciones y que sabe hacerse imprescindible para los amantes de la velocidad.

ALTERNATIVAS:
*La competencia en este género es durísima, pero **«Toca 2»** se coloca por méritos propios en los puestos más altos. Su gran rival es **«Gran Turismo»**, que le supera en número de coches y en calidad técnica, pero no en posibilidades, jugabilidad y diversión.*



SILICON VALLEY
No dejes pasar esta oportunidad.
Tu misión ¡Salvar el destino de la Tierra!
CENTRE COURT TENNIS
El mejor juego de tenis para cualquier sistema de los últimos 5 años.
TOP GEAR OVERDRIVE
Aprieta el acelerador hasta el fondo. El juego de carreras de coches más rápido y excitante en el mercado.
AIRBOARDE 64
¡No hay reglas! Patina a tope con tu tabla de Snowboard o de Skateboard en cualquier terreno.
KNIFE EDGE
Acción trepidante que te corta la respiración. Increíbles escenarios 3D de colonias marcianas.
SPACO, S.A.
Spaco, S.A. Avd. de la Industria, 8. 28760 Tres Cantos, Madrid (España).
Tel.: 91 803 66 25. Fax: 91 803 79 83. e-mail: spaco@mad.servicom.es
NINTENDO64

COOL BOARDERS 3

EMOCIONES en la nieve

Con «Cool Boarders 3» casi podríamos decir que PlayStation ha conseguido el juego perfecto de snowboard. Lo tiene todo, desde una calidad gráfica que envidiarían muchos juegos de velocidad en lo que al motor 3D se refiere, hasta un control tan suave y fiable como divertido y adictivo resulta su desarrollo. No hay duda de que Idol Minds ha sabido tomar perfectamente el relevo de UEP Systems.

«Cool Boarders 3» nos va a arrastrar a una competición en la que visitaremos seis montañas distintas sobre las que deberemos demostrar nuestra habilidad en otras tantas pruebas de la catadura más diversa, desde velocidad pura a acrobacias sin fin o descensos plagados de obstáculos.

Para movernos sobre estos nevados paisajes podremos seleccionar tres modos de juego básicos: Carrera individual, Campeonato o Práctica. El primero es para pruebas aisladas, el segundo para intentar ser el más regular y el tercero un descenso sin final en el que aprenderemos a realizar las muchas maniobras posibles.

Una importante novedad es que ahora en el Campeonato se puntúan todas las pruebas y no sólo las de salto y velocidad como ocurría en la segunda parte.

Sea cual sea el modo de juego seleccionado tenemos que seguir siempre dos pasos previos: elegir personaje y tabla. La elección del personaje no tiene demasiada importancia, pero la tabla es fundamental en función del tipo de prueba que nos toque realizar. Además de ser tablas perfectamente recreadas de marcas reales, las características de cada una influyen de manera determinando en la carrera: para descender a toda velocidad deberemos coger una tabla alpina, rapidísima pero inestable, con la cual podemos ganar en velocidad a cualquiera, pero con la que no deberemos intentar hacer ninguna acrobacia si no queremos acabar con nuestros huesos en el suelo. Así que nada de elegir una tabla muy mona e intentar acabar el campeonato entero sin cambiarla...

Por otro lado, el juego incorpora una importante novedad con respecto a la jugabilidad. Antes, para hacer una acrobacia bastaba con pulsar el botón de salto y soltarlo justo al llegar al borde de una rampa. Mientras teníamos el botón pulsado no podíamos variar nuestra dirección. Sin embargo, ahora, al pulsar el botón activamos una barra de energía que aparece a la derecha de la pantalla y que señala el momento oportuno para soltarlo, ya sea porque hemos alcanzado el tope de velocidad o de fuerza para el salto, y además podremos girar a derecha y a izquierda.

La barra se gasta después de estar unos segundos al máximo, así que hay que estar muy atentos para ver cuándo la ►









Esta entrega supera a todas las anteriores en realismo y posibilidades de juego.





Hay tres tipos de tabla con varios modelos distintos. La elección de la tabla adecuada es fundamental para obtener los mejores resultados en los descensos o en las acrobacias.

LAS COMPETICIONES

BIG AIR





Te lanzas a un descenso desenfrenado con el único objetivo de llegar a gran velocidad al enorme salto que aguarda a la mitad del descenso. Cuanto más alto saltes, más acrobacias podrás realiza antes de aterrizar.

BOARDERX





Un descenso contra cuatro competidores a los que podemos golpear para hacernos sitio. Gana el que antes llegue a la meta, aunque tenemos que preocuparnos de pasar las puertas por el lado correcto o seremos penalizados.

DOWN HILL





Un descenso sin ningún tipo de limitación compitiendo contra otros tres corredores. El objetivo es ganar la prueba esquivando todos los obstáculos naturales que nos salgan al paso. Si hacemos alguna acrobacia, mejor.

HALF PIPE





Un "medio tubo" en descenso sobre el que debemos deslizarnos para ganar velocidad y altura en los saltos y realizar todas las acrobacias posibles. Hay que tener un gran control sobre la tabla y no dudar al realizar las maniobras.

SLALOM





Es un descenso largo y pronunciado en el que competimos contra otro esquiador. Se parece al Boarders X, aunque aquí cada competidor tiene sus propios banderines que debe sortear por el lado correcto para no ser penalizado.

SLOPE STYLE



Aquí podemos disfrutar a tope de un descenso plagado de obstáculos que no debemos sortear, si no aprovecharlos para hacer las más variadas acrobacias: desde saltar coches a deslizarnos sobre tuberías. Lo que se te ocurra.

Dos mejor que uno

Podremos jugar contra un amigo a pantalla partida, pero sólo en las pruebas de competición directa (no en los saltos, ni en el Half Pipe). Muy divertido.











Uno de los puntos más novedosos y divertidos de esta tercera entrega es la posibilidad de hacerse sitio usando los codos para apartar a los otros corredores. No es muy ortodoxo, pero sin duda es un nuevo aliciente para las carreras.





El aspecto más impresionante de este juego es la trepidante sensación de velocidad conseguida, que roza los límites de la realidad.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	SONY
Programación:	IDOL MINDS
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	6 MONTAÑAS
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM

GRÁFICOS: 93

Más brillantes y detallados que nunca, ofrecen además una sensación de velocidad apabullante y una perfecta fluidez de animaciones.

SONIDO: 91

Cañeras melodías para un desarrollo trepidante. Es de destacar el sonido de los deslizamientos de las tablas, que cambia según el tipo de superficie y de nieve.

JUGABILIDAD: 92

Descencer es sencillo, aunque para realizar todas las acrobacias se necesita bastante práctica y una gran coordinación de movimientos. Más complejo que en anteriores entregas.

DIVERSIÓN: 93

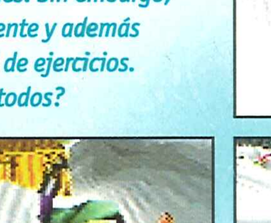
Son muchas pistas, muchas pruebas diferentes, muchas tablas, muchos esquiadores... Es un juego que pica y que invita a seguir adelante. El modo de dos jugadores: divertidísimo.

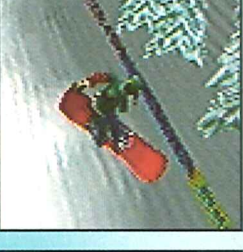
VALORACIÓN: 92

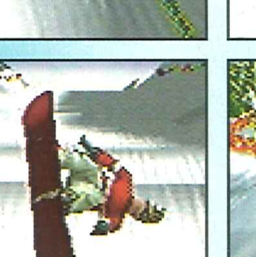
La gran virtud de la saga «CoolBoarders» es haber sabido añadir alicientes a cada entrega. De este modo nos encontramos con una tercera parte que ha aportado nuevos elementos jugables y técnicos gracias a la inclusión de nuevas competiciones, a la compilación de todas las pruebas en un larguísimo campeonato y a un nuevo sistema de control que complica las cosas, pero que a su vez ofrece más posibilidades. Bonito, divertido, emocionante, adictivo... ¿qué más quieres?

LAS ACROBACIAS

Una barra de energía y dos botones específicos, junto al botón direccional, han complicado la ejecución de las acrobacias con respecto a anteriores versiones. Sin embargo, esta complejidad es un aliciente y además permite una mayor variedad de ejercicios. ¿Serás capaz de ejecutarlos todos?

















queremos emplear. Es decir, que ahora realizar acrobacias resulta un pelín más complejo al tener que estar pendientes de nuevos parámetros. Eso sí, las posibilidades también aumentan.

Pese a todo esto, lo más impresionante de todo el juego resulta ser la frenética sensación de velocidad que se transmite en los descensos, lo cual se redondea con una esmerada presentación gráfica plagada de detalles y en la que los polígonos no suelen desmelenarse (ni "popear", ni nada por el estilo...)

Eso sí, nadie ha dicho que sea un juego fácil y aunque desde la primera partida podemos ganar alguna que otra prueba, lo normal es que nos vapuleen y que nuestra puntuación en las acrobacias (esos 2.000 puntos que a nosotros nos parecen la bomba) no nos sirvan ni para quedar entre los diez primeros.

Así que, a tomarlo con paciencia, a practicar cuanto sea posible y a agarrar bien fuerte el Dual Shock, no vaya a ser que de tanto costalazo se os vaya a caer de las manos...

Sonia Herranz

ALTERNATIVAS:

«Snow Racer '98», que combina esquí y snowboard, es un buen juego, pero no llega a la altura de este sensacional «CoolBoarders 3». Los demás juegos del género no dan la talla. Si «Coolboarders 2» se te ha quedado corto... prueba el 3.


¡LLEGA EL FINAL DE LA 1ª ÉPOCA!
DRAGON BALL GT
LA SERIE EN VÍDEO
ANIME VÍDEO
¡NO DEJES QUE TE LO CUENTEN!
El viaje de nuestros amigos ha finalizado con éxito y es el momento de volver a casa, pero Baby ha llegado antes que ellos...
DRAGON BALL GT 10
EPISODIOS 28, 29 Y 30
LA SERIE EN VÍDEO
a la venta a partir del 16 de Diciembre
Dragon Ball GT 10
¡RESÉRVALAS YA!
Ya disponibles
Dragon Ball GT 1
Dragon Ball GT 2
Dragon Ball GT 3
Dragon Ball GT 4
Dragon Ball GT 5
Dragon Ball GT 6
Dragon Ball GT 7
Dragon Ball GT 8
Dragon Ball GT 9
COMPLETA TU COLECCIÓN
www.mangafilms.es/dragonballGT
© 1996 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS
MANGA FILMS
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es



V-RALLY 99 CHAMPIONSHIP EDITION

Si por algo destaca este título de Infogrames es por ser un juego muy realista en casi todos sus aspectos. Dejando a un lado el hecho de que en algunos modos de juego circulamos con varios coches simultáneamente en carrera (sabéis que los rallies se corren en solitario), el resto de aspectos que intervienen en una competición de este tipo han sido representados con una fidelidad extrema. El resultado es un simulador de velocidad que obliga al osado competidor a dar lo mejor de sí mismo en cada instante de la carrera.

Y es que en «V-Rally ´99» el más mínimo fallo puede pagarse no sólo con la pérdida de unos valiosos segundos, sino que puede llevarnos incluso a acabar dando varias vueltas de campana.

Aquí no va a servir aquello de correr al máximo sin preocuparse de otra cosa más que de girar el volante... ni siquiera soltar el acelerador va a ser suficiente. En este simulador hay que ajustar la sensibilidad del stick analógico, aprender a derrapar, a frenar cuando es necesario y a acelerar a tope sólo cuando el tramo lo permita. Requiere práctica, mucha práctica, y durante bastante tiempo no seréis capaces de ganar ni una sola carrera, os lo podemos asegurar.

Esto que en principio puede parecer un defecto es en realidad la mayor virtud de «V-Rally `99», ya que su realista sistema de juego te incitará a tratar de mejorar tu pericia en la conducción. El resultado es un juego que se hará tremendamente adictivo para quienes gusten de poner a prueba sus reflejos y su habilidad.

En lo que respecta a sus opciones y modos de juego, tenemos a nuestra disposición 15 de los mejores coches de rally del mundo, desde el Subaru al Toyota, pasando por el Mitsubishi Carisma o el Seat Ibiza, coches que han sido recreados con un enorme lujo de detalles.

Eligiendo uno de los 12 vehículos iniciales podemos optar por el modo Arcade, que nos obligará a pasar los Check Point dentro del tiempo exigido; por el Time Trial, para intentar batir nuestro propio tiempo (fantasma incluido), y por último por un Campeonato Mundial, compuesto por ocho rallies diferentes con tres tramos cada uno. En total, entre el Arcade y el Campeonato, encontraremos la considerable cifra de 52 tramos diferentes. No está nada mal.



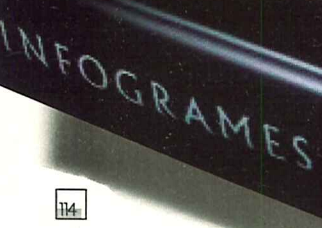


La CARRERA de los campeones





También deberemos enfrentarnos a tramos nocturnos, donde podremos apreciar el increíble efecto de iluminación de los faros.



La vuelta al mundo en 8 circuitos



ALPES: *Es uno de los circuitos más complicados debido a que transcurre por sinuosas carreteras de montaña.*



CORSICA: *Carreteras de asfalto que transcurren entre los campos y pueblos de la bella isla de Córcega.*



ESPAÑA: *Los tramos nocturnos de este rally añaden dificultad a unos circuitos estrechos y de complicado trazado.*



INDONESIA: *Las peligrosas gargantas por las que transcurre esta pista de arena te crearán más de un problema.*



INGLATERRA: *La lluvia y los cambios de rasante son las principales dificultades de este húmedo rally.*



NUEVA ZELANDA: *La variedad de terrenos provoca algunos problemas de control. Bastante difícil.*



SAFARI: *Uno de los circuitos fáciles debido a la amplitud de las pistas de arena y los escasos desniveles que presenta.*



SUIZA: *La nieve no permite distinguir la carretera con claridad y además el coche derrapa en exceso. Mucho cuidado.*





El juego pone a nuestra disposición 12 coches de rally reales, pero si hacemos las cosas bien podremos acceder a otros tres más, entre los que se encuentra este Ford Escort patrocinado por Infogrames.



Nintendo 64 recibe a «V-Rally `99», un título impresionante que se convierte en el mejor simulador de rallies para esta consola.





A modo de retrovisor



Los coches no tienen espejo retrovisor, pero sí dispondremos de la posibilidad de mirar hacia atrás en cualquier momento. Lo curioso no es la opción en sí (ya vista en otros juegos), sino el hecho de que dependiendo de la vista elegida se nos ofrecerá una u otra perspectiva trasera.





El cartucho va equipado con un sistema que permite que ajustemos la imagen al tipo de televisor que usemos. La primera instantánea corresponde al modo 16:9 especialmente diseñado para TV panorámicas, lo que permite que el juego ocupe la pantalla completa. Además, nos ofrece una vista más amplia.

➤ Pero además, el modo Campeonato podremos jugarlo de tres maneras distintas: en modo "V-Rally", con cuatro competidores más en carrera; en modo Rally, tú sólo contra el crono marcado por los demás competidores; o contra un amigo en un apasionante modo versus a pantalla partida. Todo esto completa un nutrido y variado apartado de opciones que garantizan la larga durabilidad del juego.

En cuanto al apartado gráfico, llaman la atención la perfección de los escenarios y la solidez de los vehículos, así como la conseguida sensación de velocidad. Sin embargo, la generación de los fondos no es todo lo suave que cabría esperar y el efecto "popping» se hace en algunas ocasiones descarado.

Esta puede ser la única mácula de un excelente título que se convierte en el mejor simulador de rallies para Nintendo 64 y que viene a ampliar el catálogo de juegos "para adultos" de esta consola.

Sonia Herranz

Cuatro vistas






Podemos jugar desde cuatro perspectivas diferentes. Las dos interiores proporcionan una mayor sensación de realismo y velocidad aunque la principio cuesta más hacerse con los controles. Las cuatro son muy jugables y optar entre una u otra dependerá de vuestros gustos y, a veces, de las características del circuito.

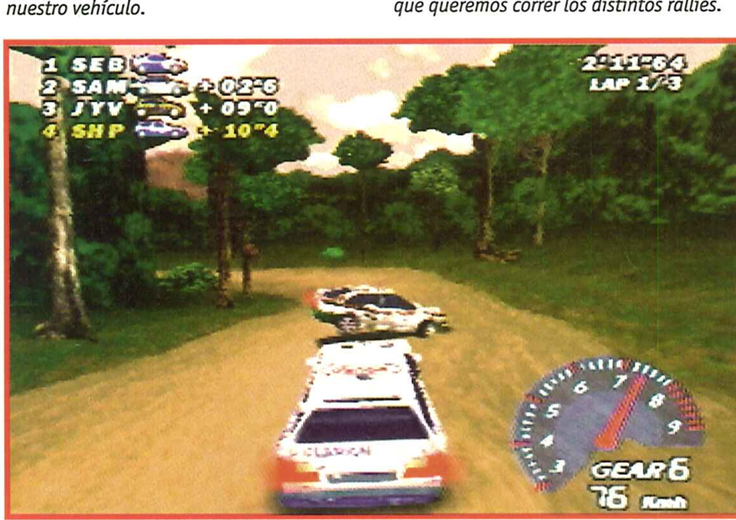
La variedad de los paisajes en los que transcurren las carreras es amplísima, y nos transportarán desde selvas tropicales hasta zonas heladas. Además, se nos obligará a conducir bajo todo tipo de condiciones climatológicas.





Antes de cada carrera podremos modificar el cambio, la transmisión y la potencia de nuestro vehículo.

Cuando juguemos un campeonato completo podremos elegir el orden en el que queremos correr los distintos rallies.





Dos jugadores simultáneos pueden enfrentarse en carreras aisladas o jugar un rally completo, con sus tramos y sus puntuaciones. También podemos elegir de qué forma queremos partir la pantalla.

Consola: NINTENDO 64
Tipo: VELOCIDAD
Compañía: INFOGRAMES
Programación: EDEN SOFTWARE
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 52 TRAMOS
Niveles de dificultad: 3
Memoria: 96 MEGAS



GRÁFICOS: 92
La palpable generación de los polígonos es el único fallo de un juego que resulta impresionante por su sensación de velocidad, el detalle y realismo de los circuitos y la calidad de los coches.

SONIDO: 89
Sólo hay música (muy cañera eso sí) en los menús. Durante la carrera escucharemos el bramido de los motores, el chirrido de las ruedas y las indicaciones de nuestro copiloto.

JUGABILIDAD: 92
La conducción, por realista, no es sencilla en un principio, pero con práctica puede llegar a ofrecer muchas posibilidades.

DIVERSIÓN: 94
Resulta imposible aburrirse con «V-Rally» debido a que supone un contínuo reto a tu pericia como conductor.

VALORACIÓN: 92
Si buscas un arcade fácil que sólo te proporcione sensación de velocidad sin exigirte mucha habilidad... olvídate de «V-Rally 99». Este juego es para quienes gustan de la simulación, para quienes disfrutan de ir conociendo poco a poco las posibilidades de su vehículo y para quienes encuentran alicientes en tener que aprenderse las características específicas de cada circuito. Es un juego que necesita que lo mimemos y que nos esforcemos por controlarlo a la perfección, pero a cambio nos ofrecerá unas carreras apasionantes, plagadas de opciones y posibilidades. Muy recomendable.

ALTERNATIVAS:
***«Top Gear Rally»** y **«Off Road Challenge»**, quedan por debajo de este sensacional **«V-Rally '99»**. **«F-1 WGP»** sigue siendo el rey del asfalto, pero ya sabes que es de fórmula 1... Tú eliges.*



XPLORER

EL ÚLTIMO CARTUCHO DE TRUCOS

PARA USO CON PLAYSTATION

EN VERSIÓN ESPAÑOLA CON MANUAL DE INSTRUCCIONES, PANTALLA Y JUEGOS PRECARGADOS EN CASTELLANO

120 KB, SIETE VECES MÁS POTENTE QUE LO CONOCIDO HASTA LA FECHA.

Efectos especiales
Vidas infinitas
Munición ilimitada
Niveles ocultos
Caracteres secretos
Armas especiales
Energía sin fin

CARTUCHO EXPLORER
6.995 PTAS
SOFTWARE + CONEXION PC
2.495 PTAS
CARTUCHO + SFOTWARE
8.995 PTAS

Y ADEMAS...



- 1 MB 15 BLOQUES
- 2 MB 30 BLOQUES
- 4 MB 60 BLOQUES

*SIN COMPRESION DE DATOS

MANDO DUO SHOCK ANALOGICO Y DIGITAL

9,5

PISTOLA SCORPION

HYPER CONTROLLER

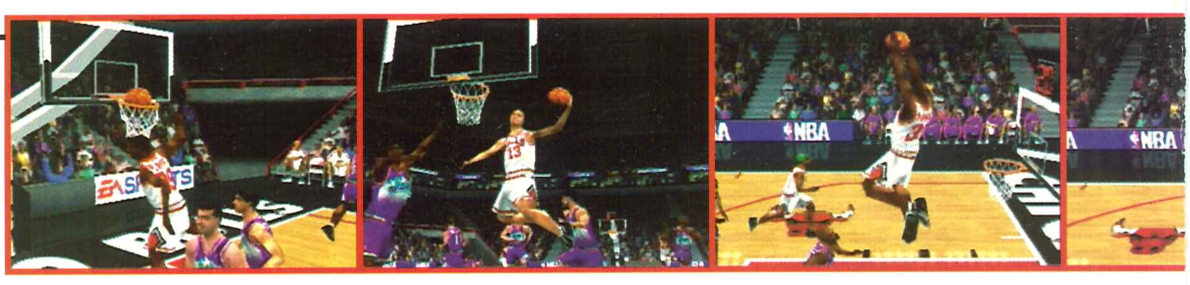
HYPER COMBAT PSX

BLAZE

ARDISTEL, S.L.
C/ Julio García Condoy, 40
50015 – ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: ardistel.com

De venta en tiendas especializadas y Grandes Almacenes







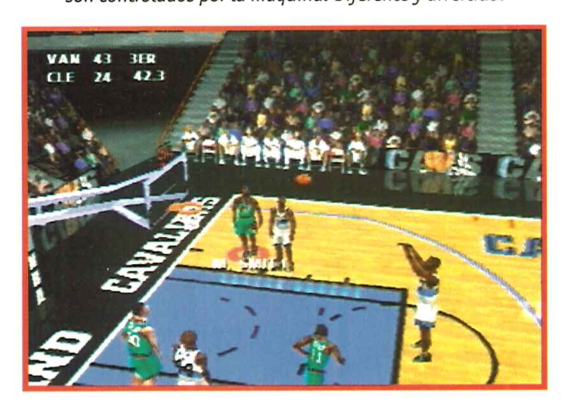
Una de las mayores innovaciones de esta entrega es que dispone de una opción que nos ofrece la posibilidad de manejar a un solo jugador de nuestro equipo, mientras los otros cuatro son controlados por la máquina. Diferente y divertido.

BALONCESTO de altura

EA Sports llega dispuesta a demostrarnos que es posible mejorar lo que parecía inmejorable. Hay que reconocer que la versión del 98 ya venía bastante completa y por eso Electronic Arts se ha centrado en determinados aspectos que todavía eran susceptibles de algunos retoques.

La novedad más llamativa de esta nueva entrega radica, sin duda, en la presencia, por primera vez en un juego de baloncesto, de un comentarista español. Y no de un comentarista cualquiera, sino del afamado Andrés Montes, que desde hace años nos viene amenizando con su peculiar estilo las madrugadas de la NBA en Canal +. Sólo este detalle ya le imprime al juego un enorme atractivo, pero por supuesto EA no se ha quedado ahí.

Aunque a primera vista el juego mantiene una estética similar a la de su predecesor, es decir, de lujo, si observamos con cierto detenimiento podemos ver que el aspecto de los jugadores es mucho más detallado y realista, con mención especial para las diferentes expresiones que muestran sus rostros y para las nuevas animaciones en las entradas y mates a canasta.



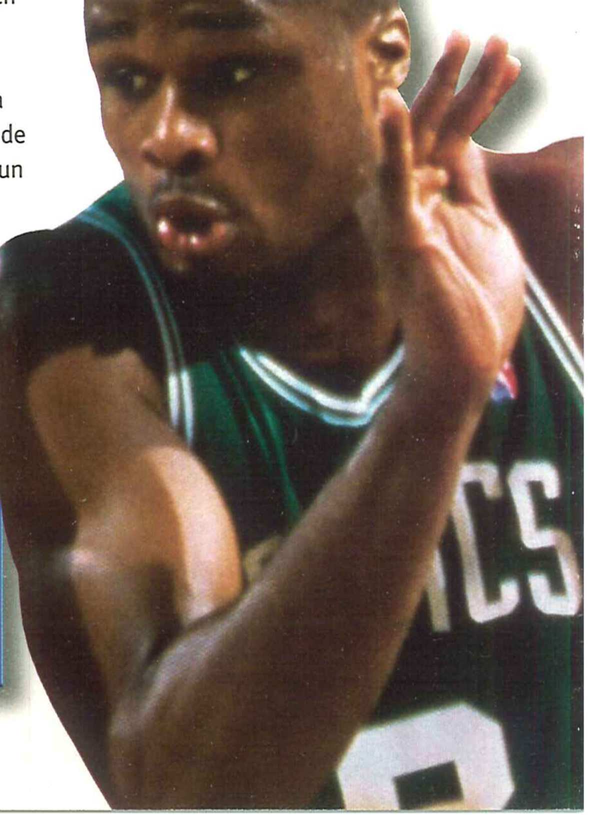
Muy curiosa resulta también la novedosa posibilidad de elegir a un solo jugador para controlar durante todo el partido -al estilo de «Líbero Grande»- y vivir de esta forma con un mayor realismo las sensaciones que experimenta un jugador en un partido.

El repertorio de novedades se completa con la ampliación del menú de opciones en los apartados de configuración del juego, cámaras, y edición de jugadores y equipos (en este último caso se han añadido algunas realmente divertidas), las cuales, si no tienen una especial incidencia en el desarrollo del juego, sin duda amplían la durabilidad de este completísimo simulador.

Después nos encontramos con los mismos y espectaculares alicientes de la versión 98, es decir, una jugabilidad exquisita, las plantillas actualizadas de la NBA, posibilidad de fichajes, opciones infinitas para todos los aspectos del juego o el siempre entretenido concurso de triples.

No se trata de un salto brutal con respecto a la entrega anterior, pero sí de una correcta actualización que convierte a «NBA Live 99» en el mejor juego de Basket para PlayStation.

Manuel del Campo







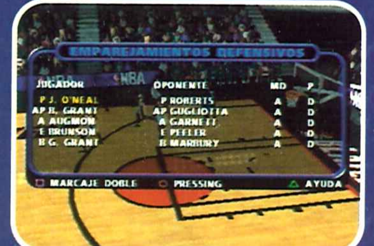
«NBA Live 99» tiene repeticiones automáticas para las jugadas más inverosímiles y espectaculares. Todos los machaques, la mayoría de los tiros de tres puntos, tapones, y alguna que otra personalilla intencionada, podrán ser vistos en primer plano.

Mil y una opciones

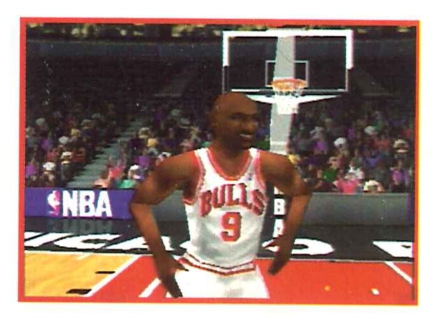
Las posibilidades de edición de equipos, jugadores y estrategias son tan numerosas, que aburrirían hasta al mismísimo Cliffor Luyck.

Vamos, que los que gusten de "trastear" con los menús tienen diversión para rato. Por supuesto, los textos están castellano.





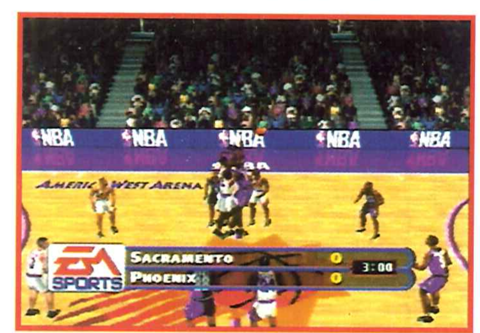
Esta nueva entrega de la saga «NBA Live» mantiene las señas de identidad de su antecesor, pero ofrece un buen número de alicientes.



El detalle gráfico del juego alcanza su cénit en las expresiones de los jugadores. Cuela una canasta y verás sonreir al ejecutor en cuestión.









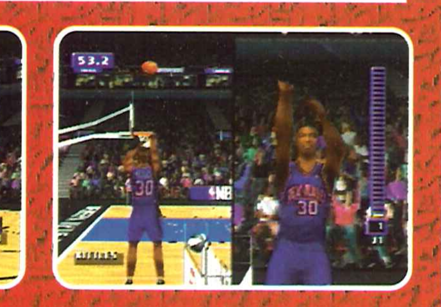


El aparatado gráfico del juego ha sido ligeramente mejorado, aunque mantiene el estilo realista (por no decir hiperrealista) que ha caracterizado a toda la saga.



Pásatelo triple en este concurso

También en esta ocasión EA nos obsequia con el divertido concurso de triples, un calco del que todos los años vemos por TV antes del partido de las estrellas. Podremos competir contra la máquina o contra un amigo y organizar pequeños torneos eligiendo a cualquier jugador de la liga. Además en esta ocasión contamos con nuevas cámaras en la cancha (derecha).



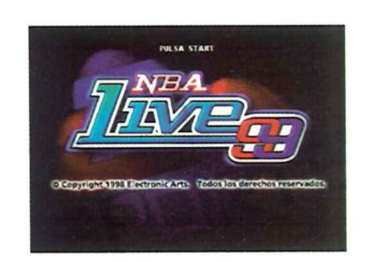


En las tomas de los tiros libres, cuando los jugadores están colocados para esperar el rebote, veremos con toda claridad las diferencias entre ellos en cuanto a complexión.



En las entradas a canasta y en los "mates" el juego también ofrece nuevas animaciones con respecto a la anterior entrega, alguna de las cuales resulta verdaderamente "rompedora".

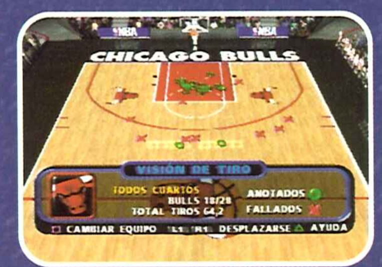
Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	EA
Programación:	EA Sports
Nº de jugadores:	De 1 a 8
Nº de fases:	29 equipos
Niveles de dificultad:	4 niveles
Memoria:	CD ROM



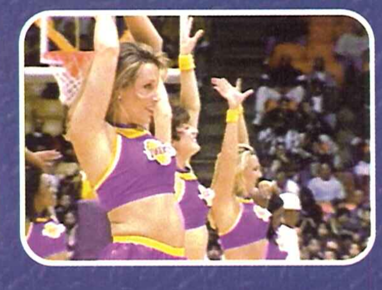
Divertido hasta en los descansos

Cuando llega el descanso del partido, tenemos la oportunidad de conocer a los máximos realizadores de la primera mitad, con todo tipo de estadísticas para contrastar la efectividad de nuestro juego. Entre ellas destaca la visión de tiro, que muestra los lugares desde donde hemos convertido las canastas. Las animadoras tampoco tienen desperdicio.











Por si todos los jugadores de la NBA nos parecen pocos, ahora contamos con más opciones para editar jugadores, de manera que podremos crear individuos tan peculiares como éste.

Una de las novedades más destacables es la inclusión de divertidos comentarios en castellano por parte de Andrés Montes.





Gráficos: 94

Como la anterior entrega, todo el juego brilla a un nivel altísimo, y las mejoras radican en las expresiones de los rostros de los jugadores y las nuevas animaciones.

Sonido: 95

Música con ritmo durante los partidos, Juan Montes de comentarista y excelentes efectos (chirridos del parqué, botes de balón, griterío...) ¿Hay quién dé más?

Jugabilidad: 94

A pesar de la utilización de varias combinaciones de botones el juego se controla sin demasiada dificultad. Un simulador realista pero nada complicado.

Diversión: 96

La diversión está garantizada, y aún más con la posibilidad de jugar 8 personas en un mismo partido. Además, tiene suficientes modos, opciones y niveles de dificultad como para entretener a un jugador solitario durante meses.

Valoración: 94

Si te gusta el baloncesto, este es tu juego, pues tiene absolutamente todo lo que puedas buscar: espectacularidad gráfica, una jugabilidad asombrosa, opciones de configuración para aburrir y hasta un modo para 8 jugadores simultáneos. Una pasada. EA ha incluído, además, nuevas animaciones, comentarios en castellano y un revolucionario modo que te permite controlar a un solo jugador, compleando el mejor simulador de basket de la historia. Eso sí, el juego en sí es muy, muy parecido a la anterior entrega.

Alternativas:

*Si no tienes ningún simulador de basket, no le des más vueltas: hazte con este genial **«NBA Live 99»** Ahora bien, si tienes el anterior **«NBA Live 98»** deberás valorar si las mejoras incluídas te merecen la pena, pues los partidos son prácticamente iguales.*



La velocidad es el género más explotado en PlayStation. Hay juegos de coches de rallies, de fórmula uno, de turismos... auténticos simuladores y salvajes arcades. Entre todo este maremagno de cantidad y calidad, Infogrames nos presenta ahora su «C3 Racing», un título que ofrece opciones, coches y circuitos para aburrir, al tiempo que presenta un correcto apartado gráfico.

Lo que más llama la atención al ponerse frente al juego es descubrir los pocos coches y circuitos que podemos disfrutar en un principio... y la gran cantidad que permanece oculta. Un Clio 1.6 y un Micra junto con 5 circuitos no es una oferta demasiado amplia. Después, tras unos comienzos un tanto inciertos, y cuando empezamos a dominar nuestro coche, a descubrir la importancia del freno de mano, cuando aprendemos a derrapar y a evitar los choques con los vehículos rivales, empezaremos a ganar carreras y, victoria tras victoria, nuestro elenco de posibilidades se irá abriendo de una forma inesperada y casi interminable.

De este modo, llegaremos a disponer de 12 deportivos y otros tantos superturismos para recorrer con ellos 10 escenarios con tres pistas en cada uno. Es decir, que al final tenemos 24 coches reales, y 30 pistas, más todo tipo de condiciones climáticas, carreras de noche con posibilidad de cambiar la intensidad del alumbrado, carrocerías que acusan los impactos, más de veinte características técnicas de los vehículos modificables, modo versus, campeonatos, contrarreloj... En definitiva, que descubrimos un juego enorme.

El apartado técnico tampoco está nada mal, aunque algunas insuficiencias gráficas le restan espectacularidad y le colocan por debajo de los monstruos del género como «Gran Turismo» o «Toca Touring Car 2».

Por ejemplo, el aspecto de solidez de los escenarios se ve mermado por el temblor de algunas texturas que le restan realismo. Al mismo tiempo, el tamaño de nuestro coche parece desproporcionado con respecto al de los rivales, aunque no por ello dejan de ser bólidos bien plantados, con peso y con un fiable comportamiento.

En el juego veremos montones de efectos luminosos tanto en las carrocerías como en los circuitos, efectos de agua en movimiento, un mínimo popping y una correcta sensación de velocidad.

Sin embargo, a este título le falta algo de brillantez y espectacularidad en general y en los coches se echan de menos más detalles tipo pegatinas o similares que les hubieran imprimido un aspecto algo más atractivo.

Para resumir, un muy buen juego de velocidad, con montones de coches y opciones, aunque un poco pobre en su acabado gráfico.

Sonia Herranz

Sin LÍMITE de VELOCIDAD





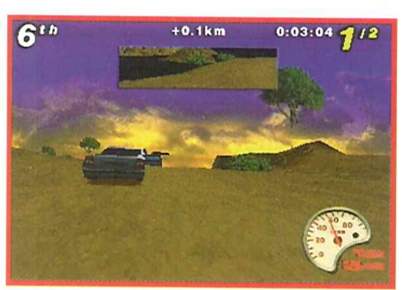












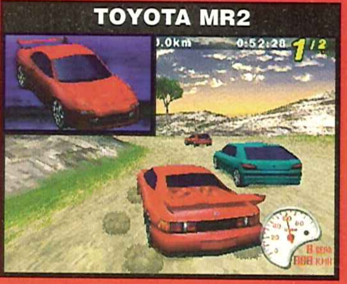
Los Sports Cars

Al principio del juego sólo tenemos disponibles el Nissan Micra y el Clio, pero, a base de demostrar nuestras capacidades, podremos disponer de 12 coches deportivos. Su control es más asequible que el de los GTI e igual que ellos tienen sus circuitos específicos. En esta relación faltan la versión 1.6 del Clio y la Coupé del Megane.

NISSAN MICRA



TOYOTA MR2

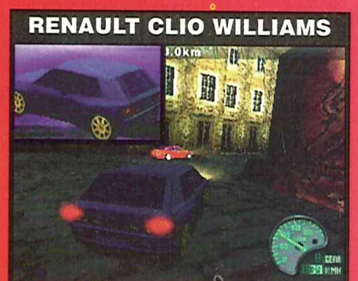




PEUGEOT 306 GTI



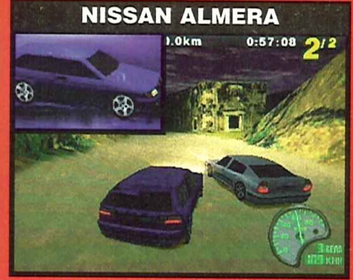
RENAULT CLIO WILLIAMS



RENAULT MEGANE 16 V



NISSAN ALMERA



TOYOTA COROLLA



PEUGEOT 306 XSI



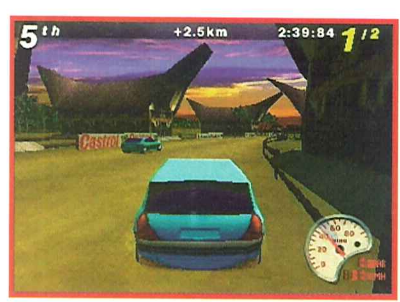
PEUGEOT 206

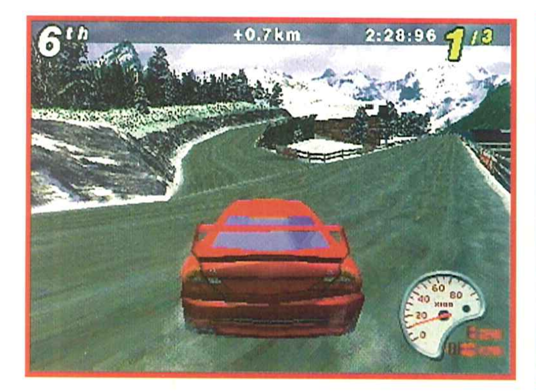


SKODA OCTAVIA



Infogrames nos ofrece un simulador de velocidad protagonizado por 24 potentes superturismos.





Algunas pistas ofrecen la posibilidad de elegir entre dos caminos. Como los circuitos aprovechan tramos unos de otros, en algunas ocasiones estas salidas están valladas.

NISSAN MICRA		
Suave	Dirección	Agresivo
Marchas Cortas	Marchas Normales	Marches Largas
Low	Damping	High
Baja	Altura De La Susp. Delant.	Alta
Baja	Altura De La Susp. Trasera.	Alta
Baja	Largo Amortiguador Delantero	Alta
Baja	Largo Amortiguador Trasero	Alta
Baja	Nivel De Frenada	Alta
Delantera	Distribución De Frenada	Trasera
Baja	Relación De La Marcha Atrás	Alta
Baja	Relación De La 1 Marcha	Alta

El juego también nos ofrece la posibilidad de modificar una notable cantidad de características técnicas de los vehículos. Como veis, los textos, están en castellano.



Podemos optar por entrar directamente en la competición, probar a dar unas vueltas de prueba o luchar, en vez de contra rivales, contra el crono.

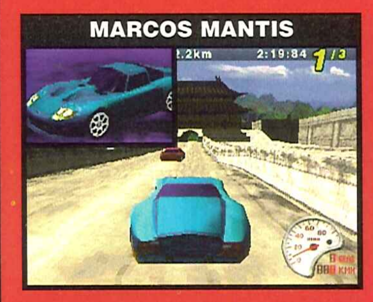
Los GTI Cars

Cuando superemos los circuitos más difíciles irán apareciendo estos potentes bólidos. Hay que tener mucho cuidado, pues las características los GTI poco tienen que ver con las de los Sports y la conducción cambia radicalmente. Además de estos 10 modelos, también hay otra versión del Skyline y otra del Lancer.

NISSAN 300 ZX



MARCOS MANTIS



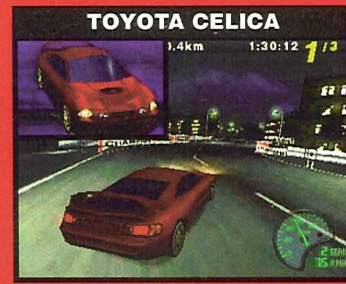
NISSAN SKYLINE GTX TURBO



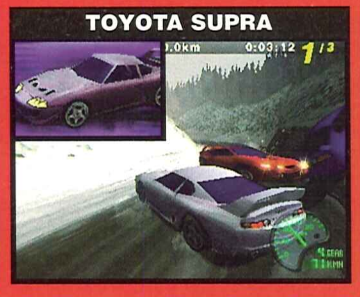
PEUGEOT 406 COUPÉ



TOYOTA CELICA



TOYOTA SUPRA



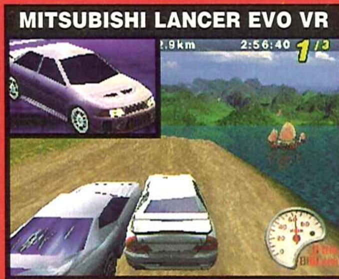
MITSUBISHI FTO



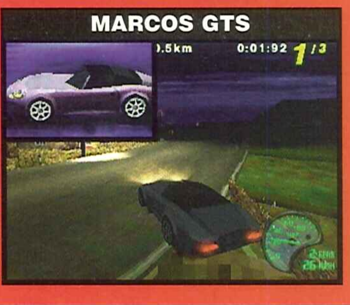
MITSUBISHI 300 GT

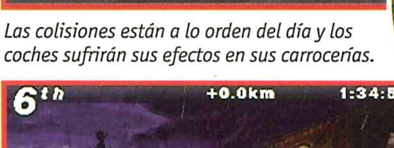


MITSUBISHI LANCER EVO VR



MARCOS GTS





Las colisiones están a la orden del día y los coches sufrirán sus efectos en sus carrocerías.



La cantidad de coches, circuitos y opciones que ofrece «C3» es excepcional, aunque no tanto su apartado gráfico.

La variedad de los 30 tramos disponibles en enorme y nos llevarán a conducir sobre diferentes tipos de terreno y bajo las más variadas condiciones climatológicas.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Infogrames
Programación:	Infogrames
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	30 tramos
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 89
Utiliza un buen puñado de efectos técnicos y aunque el aspecto general es bueno, carece de la brillantez de los grandes.

SONIDO: 87
Pocas melodías de escasa importancia. Los efectos de los motores y los neumáticos son correctos, aunque los choques bajan un poquito.

JUGABILIDAD: 90
Se equilibra perfectamente la simulación y el arcade de manera que hay que practicar y concentrarse, pero sin llegar a desesperar.

DIVERSIÓN: 92
Tiene tantos coches, opciones y circuitos que parece inacabable, además como casi todos están ocultos te terminas picando para sacarlos todos.

VALORACIÓN: 90
No llega a la altura de «Gran Turismo» ni al espectáculo de «Toca Touring Car 2», pero eso no significa que no sea un gran juego, una muy buena posibilidad de compra. Por varias razones. Una es que no se queda en un estilo concreto y mezcla sin complejos circuitos al más puro estilo rally con otros netamente arcades y otros urbanos. Otra es porque su oferta de vehículos es enorme y sus opciones casi infinitas. Quizás le falle un poco el apartado gráfico, que no ofrece el grado de realismo visto en otros títulos. Aún así es un juego de gran calidad técnica, muy divertido y con una larga durabilidad.
Pero, en fin, la competencia en la velocidad es tan dura...

ALTERNATIVAS:
*A pesar de ser un gran juego, **«C3»** queda un poco por debajo de **«Gran Turismo»** y de **«Toca Touring Car 2»**.*



Viaja por USA con el mejor pinball



Emocionantes carreras atravesando los Estados Unidos.

Movimientos hiper-realistas de la bola y los "flippers", bolas que se deslizan y giran de verdad.



Acción frenética que permite jugar hasta con seis bolas a la vez.

Personaliza la mesa: inclinación de la tabla, fuerza de los "flippers", anchura de los pasillos, sensibilidad de falta...

Ocho vistas diferentes, para que no te pierdas ni un detalle.

PRO·PINBALL
BIG RACE USA

La serie Pro-pinball ha sido elegida entre los mejores cincuenta juegos de todos los tiempos por la revista americana PCGAMER





PlayStation™



empire® INTERACTIVE



www.dinamic.com 902 480 482



Más rápido que la LUZ









Santo y seña de la Gran N desde el nacimiento de Super Nintendo, «F-Zero» fue el pionero de la velocidad futurista, subgénero que luego continuaron juegos como «Wipeout» o «Extreme G».

Esta nueva versión para N64 mantiene con tanta fidelidad como descaro la fórmula del juego original, aunque se aprovech de las posibilidades técnicas que le ofrece esta máquina con respecto a los 16 bits.

Aunque. para ser sinceros, el único aprovechamiento destacable, mejor dicho, auténticamente salvaje, es la impresionante sensación de velocidad que ofrecen las 30 navecitas corriendo por los sinuosos circuitos suspendidos en el aire.

Es éste, junto a su irresistible jugabilidad, propia de todos los productos en los que pone la mano el amigo Miyamoto, el mayor atractivo de «F-Zero X».

La combinación de estos dos elementos -velocidad increíble y jugabilidad impagable- le convierten en un cartucho que engancha desde el primer minuto y en el que el jugador sólo debe preocuparse de manejar su nave a lo largo de unos circuitos preparados para correr a más de 1000 por hora.

De hecho, es tal el protagonismo que alcanza el apartado de la velocidad, que los programadores se han limitado a ofrecernos una naves bastante simplonas y unos decorados casi minimalistas.

Además, entre sus modos de juego no se ha incluido ninguno que resulte realmente revolucionario, y tan sólo destaca el interesante Death Match, aunque éste sufre las limitaciones de las naves a la hora de realizar movimientos que perjudiquen a sus rivales.

Sin embargo, lo que es indudable es que la emoción competitiva está asegurada en todas las carreras y en cualquiera de los cuatro niveles de dificultad, y que los modos multijugador son toda una garantía de diversión.

En suma, estamos ante un juego pensado exclusivamente para divertir sin complicaciones, ante un juego que encuentra en su sencillez todas sus virtudes... y también todas sus carencias.

Manuel del Campo



2, 3 Ó 4 JUGADORES A LA VEZ

No hay duda de que este juego está pensado especialmente para la participación simultánea de de 2, 3 y hasta 4 jugadores. En cualquiera de estos modos la sensación de velocidad es exactamente la misma -a pesar de que la pantalla esté dividida en varias partes-, y además esta competición múltiple cuenta con algunos detalles y sorpresas que no aparecen en los modos para un solo jugador.

Ítems a la carrera

Durante las carreras hay que estar pendiente de algunos detalles, como de recuperar energía, de recoger los turbos y de realizar los movimientos apropiados para golpear a los rivales.

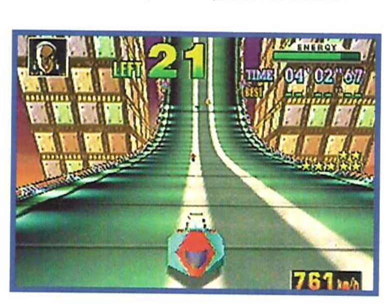








Algunos recorridos cuentan con espectaculares saltos en los que habrá que estar atento para no perder el rumbo.



Las naves no cuentan con un espejo retrovisor pero sí se puede conectar esta vista para ver quién nos persigue.











MODOS DE JUEGO

«F-Zero X» cuenta con tres modos de juego generales: el modo Arcade, en el que se deben ir superando circuitos para poder avanzar; el modo Time Trial, donde el objetivo es batir el record de cada recorrido; y el divertido Death Match, en el que, para ser breves, sólo puede quedar uno...

Nintendo nos ofrece un juego de velocidad absolutamente vertiginoso, pero cuyos circuitos presentan un aspecto un tanto simple.



SELECT MACHINE

¿CUÁL TE GUSTA MÁS?

El juego pone a nuestra disposición hasta 30 naves con sus pilotos, aunque al principio sólo podremos elegir las seis que están en la fila de arriba. En todas ellas podremos configurar a nuestra voluntad la aceleración y la velocidad máxima.



HASTA LUEGO, LUCAS

Las naves cuentan con una barra de energía que irá mermando si nos chocamos. Si la agotamos... adiós.



Consola: NINTENDO 64
Tipo: VELOCIDAD
Compañía: NINTENDO
Programación: EAD
Nº de jugadores: DE 1 A 4
Nº de fases: 30 CIRCUITOS
Niveles de dificultad: 4
Memoria: 96 MEGAS



GRÁFICOS: 86

La sensación de velocidad es realmente impresionante, pero los diseños de naves y decorados dejan bastante que desear.

SONIDO: 87

La banda sonora resulta de lo más apropiado, mientras que los efectos de sonido son algo discretos.

JUGABILIDAD: 94

Es tan solo cuestión de encender la consola y meterse de lleno en la vertiginosa competición que nos propone Miyamoto. Sensacional.

DIVERSIÓN: 91

En las primeras partidas alcanza cotas altísimas, pero la simplicidad acaba jugando en su contra. El modo multijugador mejora este apartado.

VALORACIÓN: 89

Seguramente los programadores de EAD han hecho el juego que han querido. Quiero decir con esto que si no han incluido más opciones, más modos de juego o unos gráficos más llamativos ha sido porque su intención era ofrecer un juego tan simple como adictivo, tan divertido como directo, pura adrenalina lejos de cualquier tipo de complicación. El objetivo se ha cumplido con creces, pero precisamente este planteamiento ha impedido que el juego brille a una altura mayor en su valoración general. En cualquier caso, velocidad trepidante apta para todos los públicos.

ALTERNATIVAS:

*Dentro del género de la velocidad futurista nos encontramos con las dos entregas de **«Extreme G»**. Éstas ofrecen más opciones, más modos de juego y más posibilidades que **«F-Zero X»**, pero este título de Nintendo es mucho más sencillo, jugable y vertiginoso.*



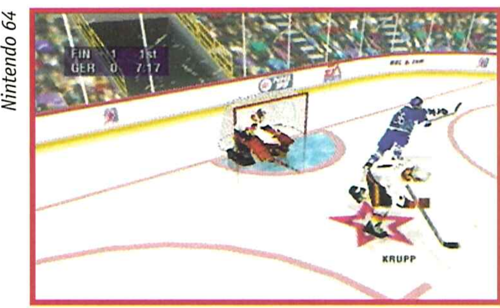


NHL 99

Emoción MÁXIMA a temperatura MÍNIMA



Nintendo 64


Nintendo 64

La nueva versión de «NHL» de EA Sports ya está aquí. El altísimo nivel de calidad de su antecesor ha sido superado, y, a grandes rasgos, podemos decir que todos los apartados del juego se han visto mejorados. Muy bueno. Fin.

¿Os suena esto? Normal, es lo que decimos cada vez que aparece una nueva versión de cualquier saga deportiva de Electronic Arts, ya sea NHL, NFL, NBA, FIFA... y lo bueno es que no os mentimos en ninguna ocasión. Y vamos a demostrarlo, que para eso estamos.

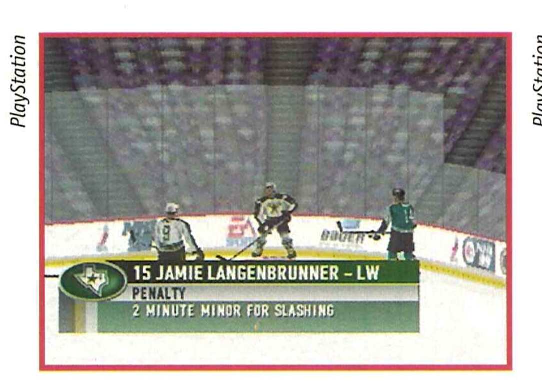
Gráficamente, los jugadores alcanzan una definición a la que no podemos calificar de insuperable porque el año que viene tendríamos que retractarnos, así pues, léase "altísima" para PlayStation, y mejor aún para N64.

Los movimientos son tan rápidos (algo menos en N64) y suaves como el deporte lo requiere, y las animaciones de caídas y choques son buenísimas porque dependen de la parte del cuerpo que reciba el contacto para que caigamos de espaldas, de rodillas, de cabeza... (aunque también es verdad que hemos encontrado cierta brusquedad en algunos pasos entre animaciones, no todo iba a ser perfecto).

En cuanto al sonido, efectos de deslizamiento, musiquillas pachangueras y un apasionado animador que habla por megafonía (en inglés) conforman la realista ambientación del estadio, mientras que el comentarista (americano también) da el inevitable toque televisivo que toda versión de EA siempre ha buscado.

Múltiples cámaras para seguir la acción desde el ángulo que más nos guste, opciones para crear estrategias, diseño de líneas y nuevos jugadores, intercambio de jugadores entre todos los equipos de la NHL y selecciones nacionales, liga, playoffs, campeonato, estadísticas varias... En Nintendo 64 esta nueva entrega es, sin duda, la mejor con diferencia, pero si tenéis PlayStation y el «NHL '98», la decisión de si merece la pena hacerse con él o no es vuestra. Nosotros sólo os decimos que... el altísimo nivel de calidad de su antecesor ha sido superado, y, a grandes rasgos, todos los apartados del juego se han visto mejorados. Muy bueno. Fin.

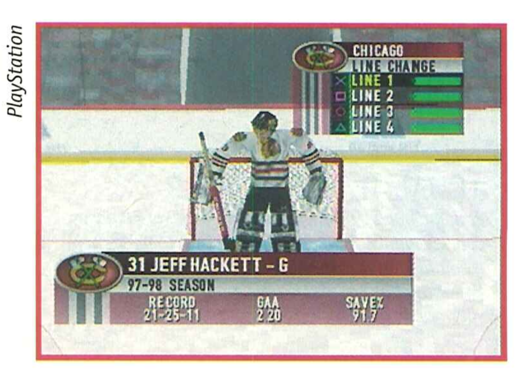
Javier Domínguez



PlayStation



PlayStation



PlayStation

Nintendo 64



En ambas versiones, se permite la participación de varios jugadores en el mismo equipo. Los partidos con amigos serán menos profesionales pero más emocionantes.

Nintendo 64



¡Bravo!, ¡bravísimo!

En el hockey es bastante normal el choque entre jugadores . Estos pueden provocar lesiones en cualquier parte del cuerpo de los afectados, pero si no hay lesión y sí reiteración... pelea al canto.



Nintendo 64

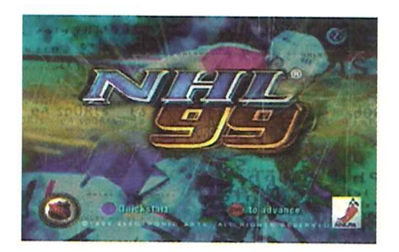


PlayStation

PlayStation

La simulación de hockey alcanza su máxima expresión con esta nueva entrega de la saga «NHL».

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	ELECTRONIC ARTS
Programación:	EA SPORTS
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	LIGA Y CAMPEONATO
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	96 MEGAS



GRÁFICOS: 94

Jugadores casi reales y estadios sólidos como piedras. El movimiento nunca peca de brusco, aunque sí de algo lento en comparación con la versión de PlayStation.

SONIDO: 86

Buenos efectos y voces de jugadores. La música de órgano consigue crear el ambiente que el comentarista no logra ofrecer.

JUGABILIDAD: 89

El control no responde todo lo rápido que uno querría, lo que hace que las jugadas rápidas se desarrollen con más dificultad. Es su único inconveniente.

DIVERSIÓN: 89

En cuanto a opciones y modos de juego es completísimo y resulta un juego espectacular. Pero este apartado está marcado por el hecho de que te atraiga este deporte. Si es así... muy alta.

VALORACIÓN: 90

La versión N64 sólo puede envidiar a la de PlayStation en su velocidad. En cambio, en gráficos puede jactarse de estar más trabajada y resultar más creíble.
Se juega perfectamente y ofrece una gran diversión, aunque para sacarle todo el jugo hay que conocer bien las reglas de este deporte.
Pero os podemos asegurar que nosotros -que no somos expertos en el hockey-, nos lo hemos pasado muy bien con este juego y no cabe duda de que «NHL 99» tiene un gran potencial tanto para forofos como para no iniciados.

ALTERNATIVAS:

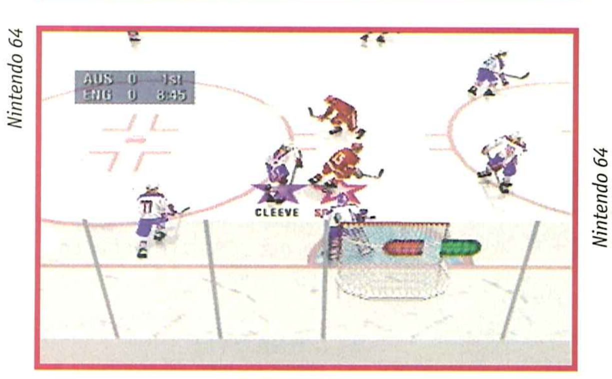
Ni **«Wayne Gretzky Hockey»** con su estilo arcade, ni **«NHL Breakaway'98»** con su opción manager, consiguen llegar al nivel de este **«NHL 99»**.que, además, mejora sensiblemente al anterior **«NHL 98»**.

Nintendo 64



Para los tiros a puerta, disponemos una barra de potencia que irá subiendo de acuerdo con el tiempo que pulsemos el botón correspondiente. Después un medidor de velocidad aparecerá para saber cuán bestia es el jugador que ha realizado el disparo.

Nintendo 64



El número de cámaras para seguir la acción en ambas versiones es apabullante, aunque, como suele ocurrir, sólo las más alejadas permiten un ángulo de visión suficiente para estar al tanto de los movimientos de tus compañeros de equipo.

Nintendo 64





PlayStation

En cuanto a estrategias, «NHL 99» ofrece las suyas propias, pero permite la modificación de cualquiera de ellas en múltiples aspectos: desde cambiar la posición de cada uno de los jugadores, hasta el tiempo de duración del encuentro.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	EA Sports
Nº de jugadores:	De 1 a 8
Nº de fases:	Liga y campeonato
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



Este título puede resultar divertido tanto para los fans del hockey como para quienes desconozcan este deporte, aunque sí es conveniente conocer sus reglas.

¡Qué pena más grande!

La pena máxima se llama "shootout": el jugador debe engañar al portero para colar el puck en un tiempo límite, partiendo desde el medio campo. Pura emoción sobre hielo.



Playstation

Gráficos: 91

Movimientos vertiginosos para unos jugadores muy bien definidos. Sólo alguna brusquedad en la animación empaña algo este apartado.

Sonido: 88

Para tratarse de un juego de hockey, tiene más elementos de lo esperado (música, voces y comentaristas), y todos ellos de gran calidad. Pena de traducción y cierto retraso en los comentarios

Jugabilidad: 93

Una vez se controla, se pueden hacer todo tipo de pases y virguerías con el stick. La rapidez de movimientos y las cámaras más jugables lo permiten.

Diversión: 92

Tanto si jugamos en solitario como con amigos, tenemos a nuestra disposición suficientes modos de juego y niveles de dificultad para meses.

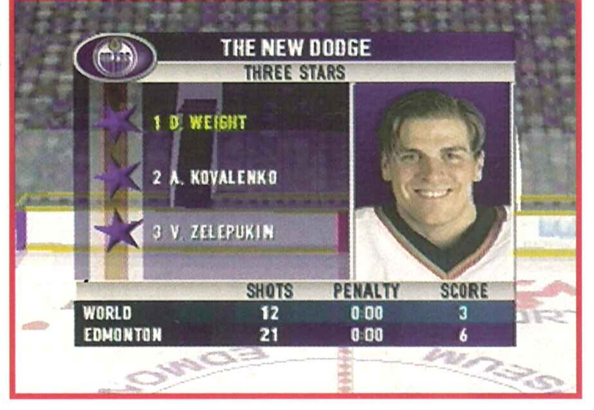
Valoración: 91

No se puede dudar de la calidad de todos los apartados de «NHL 99», pero sí de sus excesivas "coincidencias" con «NHL 98». Esta entrega es un juego rápido, fiable en el control, muy atractivo gráficamente, emocionante... pero eso ya lo era «NHL 98» y no sabemos si el hecho de actualizar a los jugadores y presentar algunos retoques técnicos son suficientes alicientes con respecto a la anterior entrega.

Evitando las comparaciones, es, sin duda, el mejor juego de hockey que puedes encontrar en estos momentos.



PlayStation

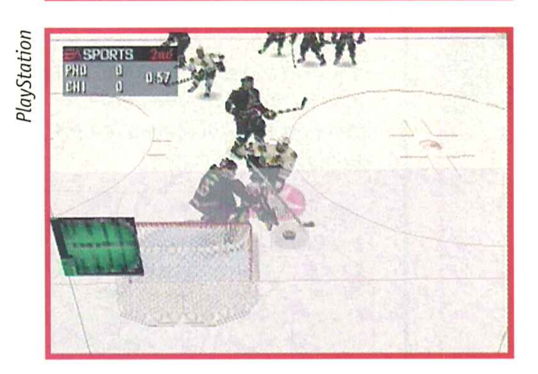


PlayStation

Al finalizar los partidos, la consola se encarga de elegir a los jugadores más destacados, las "tres estrellas" del encuentro. En la versión PlayStation se ofrece, además, la fotografía de los mismos.



PlayStation



PlayStation



PlayStation

El portero es intocable. No porque no podamos abalanzarnos sobre él para marcar un tanto, sino porque no hay quien lo toque sin caer al hielo.

ALTERNATIVAS:

*Repetimos: **«NHL 99»** es el mejor simulador de hockey para PlayStation. El único problema es que ya tengas el anterior «NHL 98».*



MOTOR MEJORADO EN EFECTOS ESPECIALES

8 EQUIPOS OFICIALES CON 16 COCHES

9 CIRCUITOS INTERNACIONALES NUEVOS

CUADROS TOTALMENTE FUNCIONALES

8 CIRCUITOS REALES CON LUCES REALES

7 COCHES DE CARRERAS DE TODOS LOS TIEMPOS

¡VÉRTIGO!

MÁS COCHES



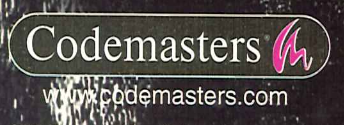
MÁS CIRCUITOS

MÁS CHOQUES



MÁS ACCIÓN

TOCA 2 TOURING CARS™



www.codemasters.com





PROEIN

Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com



LiberoGrande

La expectación que está levantando este juego no es gratuita. Por primera vez una compañía, y del prestigio de Namco, ha decidido revolucionar el sistema clásico de los simuladores de fútbol.

La idea, desde luego, no tiene precedentes, aunque el resultado final es, cuando menos, extraño. Pero vayamos por partes.

Namco ha pensado que la forma de ofrecer un cambio ostensible dentro del género de los simuladores de fútbol, y al mismo tiempo acercarse más a las sensaciones que se viven jugando un partido real, es que el usuario controle a un solo jugador de su equipo. Vamos, que se meta en la piel de la estrella de cualquier selección y participe en el partido de forma individual, subiendo al ataque cuando proceda y bajando a echar una mano en defensa si es necesario.

Claro que Namco ha decidido ajustar ligeramente este desarrollo, para que no tengamos que depender del capricho de la máquina, de manera que si nos tocan unos compañeros un poco "chupones" no rasquemos bola en todo el partido. De este modo, además de controlar a nuestro jugador, tenemos la potestad de pedir el balón cuando lo creamos conveniente, y nuestros compañeros de equipo nos lo pasarán a la más mínima oportunidad. De igual manera, también podremos "obligar" a nuestro colegas a que se lancen a robar un balón o que disparen a puerta si tienen posibilidad de hacerlo.

Esta original propuesta, que a primera vista resulta muy atractiva, en el juego no queda tan convincente. El desarrollo de los partidos es algo confuso, en parte porque el control del jugador es bastante extraño, y en parte porque es difícil situarse en el campo o seguir el movimiento del balón cuando no lo lleva nuestro jugador.

Por otro lado, el hecho de manejar a los compañeros al mismo tiempo no hace sino aumentar el caos, ya que no es nada sencillo estar pendiente de las evoluciones de nuestro jugador y a la vez intentar que nuestros compañeros actúen con diligencia, ya que por sí solos parecen una pandilla de amiguetes. La consecuencia es que, al final, nos vemos obligados a acaparar todas las facetas del juego con nuestro jugador -atacar, defender, organizar, marcar goles...-, algo que no resulta nada fácil por el mencionado control, y al final comprobamos que el pretendido realismo se convierte en algo tan complicado como que un sólo jugador gane o pierda él solito todos los partidos.

A pesar de todo, tras mucha práctica, bastante paciencia y no poco empeño, el juego puede ofrecer momentos interesantes. Pero no deja de ser una opción arriesgada.

Manuel del Campo

La ESTRELLA eres tú



El juego cuenta con 32 selecciones nacionales a elegir, en las que podremos incluir a nuestro jugador.



Gracias a las repeticiones podremos ver con más nitidez las jugadas que, en directo, no vimos con mucha claridad.



A la hora de lanzar faltas y corners habrá que elegir el punto en el que golpear el balón y la fuerza del golpe.

Modo Challenge

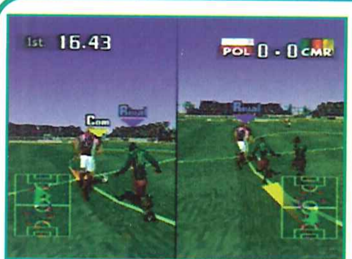
Este modo de entrenamiento en el que debemos completar diferentes pruebas de habilidad, al final acaba resultando casi lo más divertido del juego. Con él podemos pasarlo en grande intentando mejorar records o compitiendo contra otros amigos.

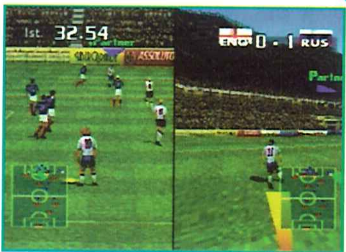












El juego también incluye un modo para dos jugadores, en el que ambos podrán participar como compañeros o como rivales, siempre mediante la utilización de la pantalla partida. En esta opción la confusión aumenta, ya que el campo de visión se reduce, aunque puede llegar a resultar más divertida.

La arriesgada apuesta de Capcom de ofrecernos un simulador diferente, en el que sólo controlamos a un jugador, ha dado como fruto un juego extraño y poco jugable.







La cámara seguirá siempre los movimientos de nuestro jugador, lo cual provoca en ocasiones que no podamos ver bien el desarrollo del partido.

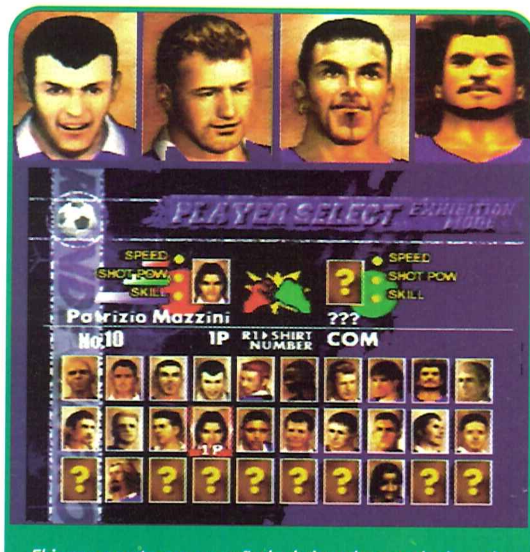
RESULTS
PRELIMINARY LEAGUE
GROUP

	W	D	L	F	A	Pts
FRA	0	0	0	0	0	0
KOR	0	0	0	0	0	0
DEN	0	0	0	0	0	0
BEL	0	0	0	0	0	0

BELGIUM VS FRANCE
Press X button to view Cup Records

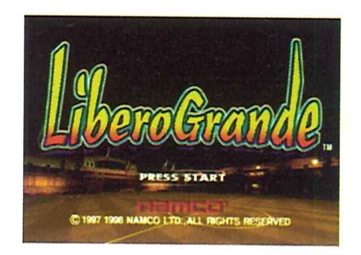
El juego nos ofrece la posibilidad de participar en campeonatos similares al Mundial de Fútbol.





El juego cuenta con un puñado de jugadores a elegir, cada uno con sus particulares características, aunque no todos están disponibles desde el principio. Entre ellos se pueden reconocer las caras de estrellas como Zidane, Shearer, Del Piero o Valderrama, aunque sin nombres reales.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Namco
Programación:	Namco
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	Torneos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 83
Se alternan algunos detalles y animaciones de gran calidad con otros más toscos y un tanto forzados. Irregulares.

SONIDO: 79
El sonido del público está conseguido, y las melodías son agradables. El golpeo del balón y la ausencia de comentaristas son sus puntos negros.

JUGABILIDAD: 75
El control es extrañísimo, y cuesta bastante hacerse con la mecánica del juego. Tras muchas partidas se le puede sacar algo de jugo.

DIVERSIÓN: 82
Si se consigue un cierto dominio, puede ofrecer buenos ratos, pero es un simulador extraño. El Modo Challenge es lo mejor.

VALORACIÓN: 80
La idea de Namco era muy buena, pero su puesta en práctica parecía un desafío demasiado grande. Efectivamente, el resultado ha sido un juego de fútbol diferente e innovador, pero también poco jugable y complicado. Da la impresión de que a Namco le pareció tan brillante la idea original que han decidido ponerla en práctica a toda costa, aunque los programadores no hayan estado a la altura de las circunstancias. Aún así, sigue siendo una opción diferente a la que, con empeño, se le puede sacar partido, pero nosotros nos quedamos con el sistema de juego habitual en otros simuladores.

ALTERNATIVAS:
*«**FIFA 99**», que acaba de salir, y «**ISS 98**» son los reyes indiscutibles del fútbol y no tienen rival posible. Sólo si buscáis algo muy diferente y no os asustan las rarezas podéis optar por este juego de Namco.*



Aplausos en el CINE, silencio en la CONSOLA

Como muchos sabréis, "Pequeños Guerreros" es una película que trata de dos colecciones de muñecos articulados que cobran vida y que, por los avatares del destino, se ven enfrentadas a muerte. Así, bajo el nombre de Comando Élite, se esconden los malos (unas figuritas armadas hasta los piños) construidos con el único propósito de exterminar a los Gorgonitas -los desarmados y, por tanto, pacíficos protagonistas de la película-.

Al igual que sucede con "Toy Story", el encanto del film reside en cómo estos pequeños juguetes se desenvuelven en un mundo que para ellos resulta desproporcionadamente enorme. Pues bien, Dreamworks -la compañía de videojuegos de Steven Spielberg- ha prescindido totalmente de esta característica, ofreciéndonos un título que basa todo su atractivo en los protagonistas de la película y no en el entorno que les rodea.

Básicamente, «Pequeños Guerreros» es un "shoot´em up" que mezcla vagamente detalles de aventura de acción tipo «Tomb Raider» con el tétrico aspecto gráfico de «O.D.T.», aunque el resultado final es bastante más sencillo que en cualquiera de estos dos títulos.

Por empezar por algún sitio, el componente de aventura de este juego se limita a encontrar una serie de llaves distribuidas por los escenarios -no penséis en encontraros palancas o interruptores, porque no los hay- y a cumplir una serie de objetivos que se nos imponen al comenzar cada nivel -por ejemplo, destruir un radar-.

En nuestra búsqueda tendremos oportunidad de demostrar nuestra habilidad con el salto -aunque tampoco se puede decir que abunden las plataformas- y con el disparo, convirtiéndose este último factor en el predominante durante todo el juego.

A nivel gráfico, los problemas que se detectan en algunos títulos en 3D -los temblores poligonales, el "baile" de las texturas y la mala perspectiva de la cámara en algunos momentos- hacen aquí acto de presencia, aunque lo peor de todo es el uso y abuso que se ha hecho del ambiente tenebroso. Por poner un ejemplo, nuestro campo de visión en un pasillo sólo alcanza a los objetos más cercanos, sumiéndose el resto del escenario en la más profunda oscuridad, vamos, que no se ve nada.

Aún obviando estos "pequeños" defectos, «Pequeños Guerreros» es un "shoot´em up" que nos ha dejado bastante fríos, quizás por lo repetitiva que llega a hacerse su mecánica.

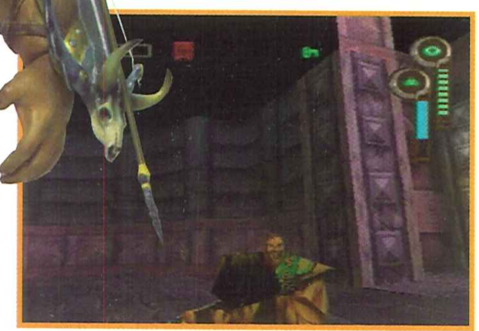
Alberto Lloret











En algunos momentos las cámaras nos harán algunas "jugarretas". Aquí podéis ver cómo apenas nos muestran a nuestro personaje, y menos aún dónde está apuntando.





El modo para dos jugadores -lo más interesante del juego-, nos propone dos tipos de enfrentamiento. El primero es un "deathmatch" a la antigua usanza, mientras que el segundo consiste en destruir la base de nuestro rival.



Algunos ítems nos permiten invocar a los demás Gorgonitas que, gustosamente, nos echarán una mano para exterminar a los enemigos. Cada uno de ellos tiene una peculiar forma de atacar, a cual más curiosa.

Una "figurita" de acción

El protagonista del juego -el gorgonita Archer- puede realizar algunas acciones especiales, como colgarse de argollas, apuntar con su arma a zonas elevadas o manejar dos tipos de artefactos mecánicos: una torreta de defensa o un "caminante" -un robot de asalto fuertemente armado-. Articulaciones no le faltan.











«Pequeños Guerreros» es un juego de acción en 3D que sólo toma de la película a sus protagonistas.





Consola: PLAYSTATION
Tipo: "SHOOT'EM UP" 3D
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Programación: DREAMWORKS
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: N.D.
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 80
El excesivo uso del fondo negro para ocultar la formación de los decorados empobrece el aspecto final de los escenarios. Tan sólo destacan los protagonistas, que ofrecen un aspecto fiel a la película.

SONIDO: 86
Los efectos de sonido quedan en segundo plano debido a la "contundencia" de la banda sonora -que ha sido trasladada directamente del film-. Mención aparte merece el simpático doblaje de las voces de los muñequitos.

JUGABILIDAD: 83
A pesar de ser compatible con el vibrante Dual Shock, el control analógico resulta todo lo injugable que os podáis imaginar. Con la cruceta digital, la cosa es más llevadera, aunque el seguimiento de las cámaras resulta igual de extraño.

DIVERSIÓN: 81
Al principio es entretenido, pero la constante y repetitiva mecánica hace caer al juego en la monotonía.

VALORACIÓN: 81
Dreamworks no ha sabido aprovechar el gran potencial de esta película, presentando un juego de acción 3D de repetitiva mecánica con palpables carencias a nivel gráfico. Si has visto la película no encontrarás lógica esta adaptación, pues lo único que conserva de ella son los personajes (que, además, se mueven por un mundo hecho a su medida). Una vez más, una adaptación decepcionante.

ALTERNATIVAS:
En el género de los "shoot´em up" en 3D, nos quedamos con **«Assault»** . **«Duke Nukem: Time to kill»** o **«El Quinto Elemento»** , sin llegar a brillar excesivamente, también nos parecen más divertidos que este **«Pequeños Guerreros»**. Todo esto sin entrar en los "shoot´em up" 3D de vista subjetiva...



Todos conocemos la saga «Mortal Kombat»: agónicos gritos y crujidos de huesos llenan los escenarios y nos hacen apartar la mirada de la pantalla mostrando un gesto parecido al provocado por la ingestión de una cucharada de consomé de petróleo caducado. Pues si os parece que ese juego tiene momentos muy duros, os será difícil mantener los ojos abiertos en «Bio Freaks». Vamos, que este arcade de lucha será mejor dejarlo fuera del alcance de los niños y las abuelitas sensibles.

Aquí, nada más salir a cualquiera de los doce escenarios, os pueden arrancar un brazo, la cabeza, e incluso partiros por la mitad. Ningún luchador se anda con contemplaciones porque no hay que esperar a consumir toda la barra de energía del adversario para acabar con él: puede bastar con asestarle un golpe certero y contundente.

Afortunadamente, y con el fin de evitar ser convertidos en hamburguesa con abundante ketchup, los luchadores pueden volar y disparar, para lo cual tienen a su disposición un entorno 3D que se adapta a estas cualidades, aunque si lo preferimos también podremos desactivar esta opción y luchar con un estilo más tradicional.

Así, encontraremos refugios en forma de esquinas para evitar los disparos y varias plataformas en las que posarnos, aunque también existen otras zonas que resultan perjudiciales para la salud, como piscinas de ácido, lagos de lava, rodillos plancha-luchadores...

Bueno, sí, pero ¿qué tal se pelea?, os preguntaréis. Pues, golpes hay la tira, mezclando movimientos tipo "juego de lucha de Capcom" con unos pocos tipo «Tekken», requiriendo el uso de todos los botones del pad (incluyendo L y R para desplazamientos hacia dentro y fuera de la pantalla), todo ello bajo el objetivo de una cámara que gira y hace zooms según la situación de los luchadores.

Todo esto está muy bien... pero el juego resulta algo lento. El mejor ejemplo que podemos dar para definir esta lentitud, es que puede ser que pierdas un combate solamente porque tu luchador tarde demasiado en levantarse y no te dé tiempo a cubrirte de los disparos del enemigo. Un problema bastante gordo.

En resumen, «BioFreaks» resulta un juego atractivo gráficamente, con suficientes modos de juego, bueno en general, pero con algunos fallos de control, pocos luchadores y... excesivamente bestia.

Javier Domínguez

Los discípulos del marqués de SADE



Cada uno de los 9 personajes tiene su propio historial delictivo y ninguno de ellos se caracteriza precisamente por la sutileza de sus acciones.

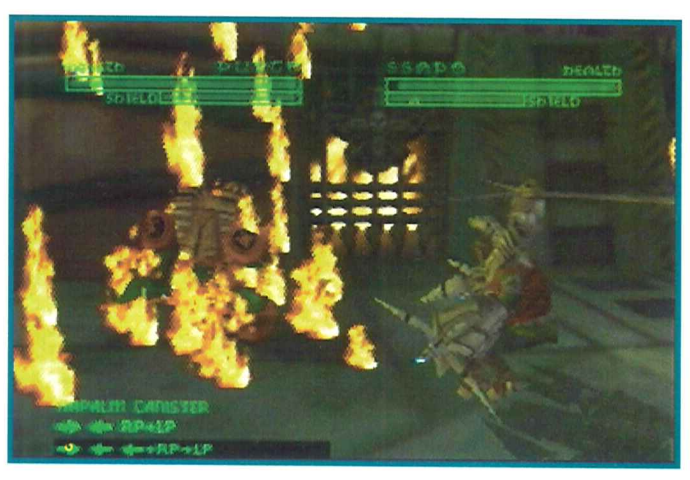



Además del modo práctica, versus, arcade y batalla por equipos, también tenemos a nuestra disposición el "Survival", con nosotros mismos como último enemigo.



Los luchadores tienen dos tipos de golpes especiales. Uno provoca la amputación de algún miembro (la cabeza, por ejemplo), y el otro varía su efecto dependiendo del luchador que lo realice. Todos ellos resultan salvajes.







Los escenarios en los que tienen lugar los combates también poseen zonas no muy recomendables de visitar, como este lago de lava.





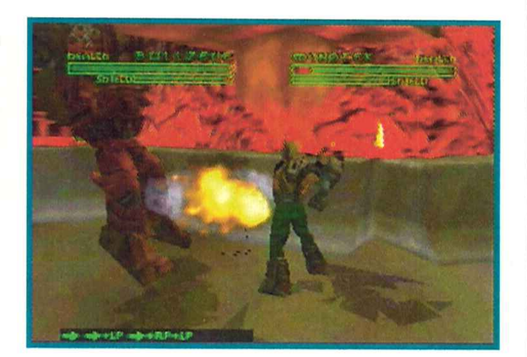






Los luchadores tienen la capacidad de volar, lo que les permite posarse en diferentes plataformas del escenario, dejando al jugador la elección entre combatir de lejos mediante disparos en lugar de con golpes cercanos. Esta opción puede eliminarse o activarse a voluntad.

Este juego de lucha de lo único que puede "presumir" es de la brutalidad de sus combates.



Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	LUCHA
Compañía:	MIDWAY
Programación:	SAFFIRE
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	9 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	128 MEGAS



GRÁFICOS: 89

Personajes con muchos detalles y muy sólidos, buena utilización de la luz y escenarios muy amplios. Los movimientos, sin embargo, son lentos.

SONIDO: 86

Música rockera poco variada pero que cumple. Efectos de disparos que asustan, y voces variadas y de calidad, en inglés.

JUGABILIDAD: 83

Montones de formas de encarar a los contrarios, pero siempre con algo de lentitud en la respuesta a los controles.

DIVERSIÓN: 84

Es un juego de lucha novedoso y diferente, pero sólo lo disfrutarán los amantes del gore. Además, 9 luchadores son pocos.

VALORACIÓN: 84

Aunque el sistema de lucha está abierto al nivel de habilidad de cualquier usuario, la posibilidad de diversión está supeditada al gusto por el gore, ya que los combates resultan bestiales con avaricia. Técnicamente es un juego no excesivamente brillante y tampoco ofrece un plantel de luchadores lo suficientemente amplio, por lo que su mayor aliciente con respecto a otros juegos de lucha radica en la posibilidad de volar y de disparar por parte de los luchadores. Un juego recomendable sólo para quienes gusten de las emociones fuertes, pero fuertes de verdad.

ALTERNATIVAS:

*Por supuesto, queda por debajo de **«MK4»**, no en bestialidad (que le supera), sino en velocidad y jugabilidad. Si el gore te horroriza, puedes optar por **«Fighters Destiny»**, algo rarito en el sistema de lucha, pero bastante bueno y mucho más suave.*

Global Game España
pone a sus franquiciados
en condiciones de operar en
un sector comercial joven y
de gran expansión.
Un mercado en alza, valorado
en 35.000 millones de pesetas.

http://www.globalgame-europe.com Email info@globalgame-europe.com

DALE UN "CORTE" A TUS FALSAS ILUSIONES

**LOS JUEGOS SON UN NEGOCIO SERIO.
ELÍGENOS PARA ABRIR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS.
GLOBAL GAME ES LA MAYOR FRANQUICIA DE EUROPA
CON MÁS DE 40 PUNTOS EN ITALIA, SUIZA, LUXEMBURGO,
PORTUGAL Y AHORA TAMBIÉN EN ESPAÑA.**

ESPAÑA
Sede Central, Calle Salamanca, 27 - VALENCIA, (96) 373.94.71

MADRID (Shop), Calle José Abascal, 16
MADRID (Corner), Centro Comercial Fuenlabrada, Proxima Apertura
MADIRD (Corner), Centro Comercial Aluche, Próxima Apertura
MADRID Hortaleza (Corner), Calle Mar Negro, 2, Próxima Apertura
QUART DE POBLET (Shop), Calle Pizarro, 5, (96)153.75.20
VALENCIA (Megastore), Centro Comercial Gran Turia, Proxima Apertura
JATIVA (Valencia), (Corner), Proxíma Apertura
BASAURI (Shop), Plaza Arizgoiti, 9
SANTANDER, (Corner), C.C. Valle Real, Proxíma Apertura
BARAKALDO, (Corner), C. C. Max Center, Proxíma Apertura
SANTIAGO DE COMPOS., (Corner), Calle Rosalia de Castro, 46, Proxíma Apertura
LUGO, (Corner), Calle Clerigos (Local 9), Proxíma Apertura
OVIEDO, (Corner), Avenida Santander, 18, Proxima Apertura
LA CORUÑA, (Corner), Calle Medico Rodriguez, 18, Proxíma Apertura
PONTEVEDRA, (Corner), Proxima Apertura
LAS PALMAS (Shop), Alameda de Colon, 1, Proxima Apertura
PALMA DE MALLORCA (Corner), Calle Francisco Borja Moll, 6, Proxíma Apertura
ALGECIRAS (Shop), Urb. Villa Palma, Bloque 7, Local 1, Proxíma Apertura
FUENGIROLA (Malaga), (Corner), Calle Miguel de Cervantes, 2, Proxíma Apertura
CADIZ, (Corner), Calle Jose del Toro, 12, Proxíma Apertura
TORRE DEL MAR (Malaga), (Corner), Calle Azuquera s/n, Proxíma Apertura
MALAGA, Calle Cuarteles, 45, Proxíma Apertura
TORREMOLINOS, (Corner), Proxima Apertura
ALBACETE, (Corner), Calle Carniceria, 6, Proxíma Apertura
SAN CUGAT (Barcelona), (Corner), Calle Enric Granados, 15, Proxíma Apertura
TOLEDO, (Corner), Avenida de America, 3, Proxíma Apertura
LORCA (Murcia), (Corner), Calle Maria Agustina, 1, Proxíma Apertura
CIUDAD REAL, Alcazar de San Juan, (Corner), C/ Indipendencia, 1, Proxíma Apertura

ITALIA
Sede Central, Via Savona 43 - MILANO, (02) 48950128

MILANO:
BOLLATE (MI), Via Leone XIII 41, (02) 38.30.09.17
LEGNANO (MI), Corso Magenta 77/A, (0331) 54.16.58
SESTO SAN GIOVANNI (MI), Viale Casiraghi 62, (02) 24.81.724
MELZO (MI), Via Ambrogio Villa 21, (02) 95.73.97.04
COLOGNO MONZESE (MI), Proxíma Apertura

ROMA:
ROMA, Viale Di Villa Pamphili 49/51, (06) 58.33.33.75
CIVITAVECCHIA (RM), Via Della Repubblica 12, (0766) 21.621
APRILIA (LT), Via Toscanini 58
ROMA, Proxima Apertura

NORTE:
BRESCIA, Viale Piave 6/A, (030) 33.69.455
BUSTO ARSIZIO (VA), C.C. Ticino Viale Per Lonate
COCQUIO TREVISAGO (VA), C.C. Coquio, (0332) 70.15.06
ERBA (CO), Corso XXV Aprile 32
FIRENZE, Proxima Apertura
IMOLA (BO), Via Emilia 121/123, (0542)23.078
LAVAGNA (GE), Proxima Apertura
LUINO (VA), Via B. Luini 15, (0332) 53.58.68
MANTOVA, Via XX Settembre 7, (0376) 22.93.45
PADOVA, Via E. Toti 1, (049) 61.07.21
PERUGIA, Via Palermo 21/B (075) 58.37.354
PISA, Via C. Matteucci 38 (050)57.98.07
PONTEDERA (PI), Via Guerrazzi 27, (0587)21.26.23
PORTOGRUARO (VE), Viale Isonzo 72/A, (0421)28.01.33

RAVENNA, Via Di Roma 157/A (0544)21.91.32
RIMINI, Via Soardi 16, (0541)78.74.46
REGGIO EMILIA, Proxima Apertura
BOLOGNA, Proxima Apertura

CENTRO - SUR
PALERMO 1, Via Serradifalco 141
PALERMO 2, Via Sciuti 138/A/B/C, (091) 62.62.805
MARSALA (TP), Via Scipione L'Africano 11, (0923) 71.83.09
REGGIO CALABRIA, Via D. Tripepi 35
SCICLI (RG), Via Nino Bixio 4, (0932) 83.14.81
SPOLETO, Viale G. Marconi 270/A, (0743) 47.800
TRAPANI, Via Argentieri 12,
CAGLIARI, Via Iglesias 43, (070) 65.50.37
COSENZA, Piazza Fera 12 (0984)79.18.50
FOGGIA, Via Domenico Cirillo 52
ASCOLI PICENO, Proxima Apertura
BARI 1, Via A. Volta 6/F (080) 55.69.582
BARI 2, Proxima Apertura
BASTIA UMBRA (PG), Via Bastiola 35, (075) 80.11.879
GALLIPOLI (LE), Viale Bari 14/16, (0833) 26.20.10
ADRIA (RG), Proxima Apertura
CANOSA (BA), Proxima Apertura

SUIZA
CHIASSO, Corso S. Gottardo, 54
LUGANO, Proxima Apertura

LUXEMBOURG
LUXEMBOURG, Rue Des Bains 5

PORTUGAL
LISBOA, Proxima Apertura
OPORTO, Proxima Apertura

Cash and Carry para la tiendas del sector:

DISCO PRECIO
Camino de Hormigueras, 124 P.4 - 3°J
P.I. Vallecas
Tel. (91) 303.07.58
Fax. (91) 303.07.32











96.373.94.71

Psybadek

Un "PSYMULADOR" muy extraño

Bajo la apariencia de un simulador de skateboard inspirado en las futuristas tablas que aparecían en la película "Regreso al Futuro", Psygnosis ha preparado un título que bien poco tiene que ver con este deporte. De hecho, «Psybadek» se puede considerar una mezcla -un tanto extraña, eso sí- entre las carreras de descenso que pudieron ver los usuarios de Nintendo en «Super Mario 64», el "shoot´em up", los arcades de velocidad y las plataformas.

El juego se estructura en torno a cuatro escenarios temáticos -la jungla, el desierto, el mundo de hielo y el mundo subterráneo- que deberemos visitar en riguroso orden. Éstos a su vez se dividen en 9 niveles, representando cada uno de ellos un subjuego, con los que se nos propondrán retos diferentes.

Lo malo de este sistema es que no tendremos libertad de acceso a estos niveles, teniendo que realizarlos uno tras otro siguiendo un orden prefijado.

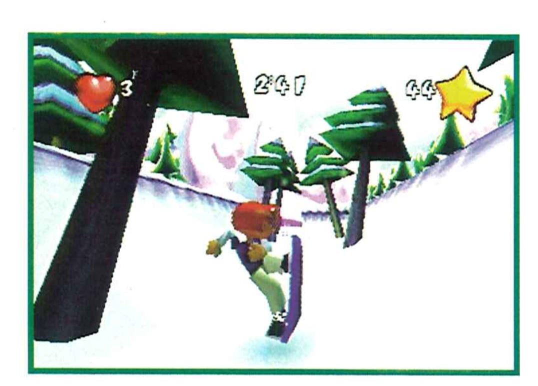
Pese a que esta

estructura podría haber dado lugar a un juego verdaderamente heterogéneo y variado, lo cierto es que la mecánica de cada mundo acaba tornándose un poco monótona -que no aburrida-. Me explico. Cada mundo, básicamente, se compone de los mismos subjuegos (aunque poseen ambientaciones diferentes), empezando por un descenso, una carrera contra un bichejo y, tras vencerle, un duelo a muerte con él. El resto, hasta completar los nueve que componen cada bloque temático, varían ligeramente su concepción, limitándose la innovación -y por tanto, la capacidad de sorprender- a un único subjuego por mundo.

Gráficamente, «Psybadek» presenta un entorno poligonal con claras influencias de los dibujos animados, en el que el colorido es el principal protagonista. La sensación de velocidad con la que todo fluye es correcta, alcanzando su culminación en los niveles de descenso.

«Psybadek» es, en definitiva, un juego diseñado para entretener sin mayores complicaciones, variado -aunque repetitivo a la vez- y recomendable para aquellos que no deseen complicarse la vida y tampoco sean muy exigentes.

Alberto Lloret



Nuestro personaje puede coger impulso -y así alcanzar la máxima velocidad- elevando la parte delantera de la tabla.



Al comenzar la partida podremos escoger entre estos dos personajes, aunque ambos tienen las mismas facultades.



En ocasiones tendremos que encontrar grutas aparentemente ocultas para poder salir de un escenario.

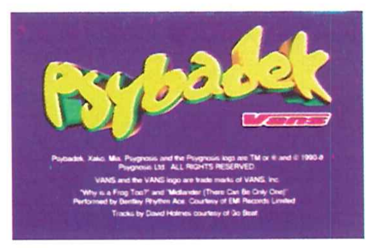


Las fases más divertidas son las que nos proponen bajar por largos toboganes recogiendo distintos tipos de ítems. El tiempo que tardemos en descender no tiene otra importancia que el reto personal.



Nuestra tabla flotante -por llamarla de alguna manera- puede ejecutar movimientos especiales muy espectaculares y capaces de eliminar a nuestros enemigos en un santiamén.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	ARCADE
Compañía:	PSYGNOSIS
Programación:	PSYGNOSIS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	36
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



Subjuegos para todos los gustos

La estructura de «Psybadek» se basa en subjuegos que se van repitiendo -con pequeñas modificaciones- en los cuatro mundos que componen el juego. Aquí tenéis una muestra de algunas de estas fases en distintos mundos.



Cada mundo comienza con el descenso de una ladera, con distintos obstáculos.



En otros niveles tendremos que destruir, con un arma, varias oleadas de bichos.



También participaremos en carreras contra todo tipo de grotescos seres.



Tras ganar la carrera, nuestro rival nos propondrá un duelo a muerte.



Otro tipo de subjuego nos propondrá encontrar la salida de un laberinto.



Psygnosis nos presenta un título de gran colorido y aire algo infantil en el que, subidos en un monopatín flotante, deberemos afrontar diferentes tipos de retos.





GRÁFICOS: 85

Tanto los personajes como los escenarios tienen claras influencias de los dibujos animados, siendo sus señas de identidad el colorido y la sencillez estética.

SONIDO: 79

A pesar de contar con una variada banda sonora -incluida una melodía digna de un western-, sólo un par de temas son realmente buenos. Los efectos resultan escasos e inapreciables.

JUGABILIDAD: 86

Es muy preciso y manejable, incluso con el vibrante Dual Shock, aunque en ocasiones la dificultad de algún nivel nos hará proferir palabras malsonantes.

DIVERSIÓN: 84

A pesar de que posee varios subjuegos, a la larga se llega a hacer un tanto repetitivo, ya que estos se repiten con distintas ambientaciones. Y ninguno llega a ser apasionante.

VALORACIÓN: 83

Aunque «Psybadek» comienza siendo un juego atractivo y variado, ya que combina fases de carreras con otras de plataformas, otras de "shoot´em up" y algún que otro reto peculiar, a la larga estas cualidades acaban por diluirse, ya que la insistente repetición de los tipos de subjuego acaba transmitiendo una sensación de monotonía.
No deja de ser un título entretenido, y muy jugable, pero se excesiva mezcla de conceptos no le hace destacar en ninguno en concreto.

ALTERNATIVAS:

Las características de **«Psybadek»** dificultan la comparación porque no se puede encasillar en ningún género.
Si te atrae el tema del snowboard o el skateboard, **«Coolboarders 2»**, es el simulador más completo para PlayStation.



Recuperando ciertos aspectos de las películas de serie B de los años 60 -invasiones alienígenas, ambientaciones catastróficas y apocalípticas bandas sonoras-, «B-Movies» adopta la mecánica de un "shoot´em up" tridimensional.

En esta ocasión disfrutaremos de una total libertad de movimientos, pudiendo sobrevolar una y otra vez la misma zona hasta eliminar todo rastro de vida extraterrestre.
En base a este concepto, el juego se estructura en torno a una serie de misiones con varios objetivos, que pueden ir desde proteger un camión con supervivientes hasta capturar algunos especímenes alienígenas para que los científicos los estudien. Para ello contamos con 11 naves de variadas prestaciones, de las cuales 8 estarán ocultas en un principio, y una amplia gama de armas para hacer frente a la invasión.

Como si de un homenaje a este tipo de películas se tratara, las naves extraterrestres parten de diseños muy sencillos y atractivos, como pueden ser los clásicos platillos volantes, alejándose así de la constante utilización de las líneas estéticas futuristas que copan todo el protagonismo en los "shoot´em ups" más modernos. Y acorde con esta plasmación gráfica está el apartado sonoro que, para alegría de los amantes de la ciencia ficción, está en la línea de la banda sonora de «Mars Attacks», con melodías tan sugerentes como terroríficas.

Además, la realización técnica que acompaña a todos estos nostálgicos elementos es más que aceptable, alcanzando una notable sensación de profundidad y una suavidad en los giros y rotaciones que más de un juego 3D querría para sí.

En resumen, «B-Movies» es un "shoot´em up" atípico, con una ambientación muy marcada que seguro encantará a los amantes de este tipo de juegos que busquen aires nuevos para un género muy arraigado en sus orígenes.

Alberto Lloret

EMERGENCIAS DE ÚLTIMA HORA



Durante el cumplimiento de los objetivos, el alto mando nos encargará nuevas tareas por medio de un icono con forma de torre. Por desgracia, estos comunicados están en inglés, dificultando así su comprensión.



Algunas misiones nos obligarán a proteger a los supervivientes y a efectuar su posterior traslado a un lugar más seguro.



Una de las armas de nuestra nave es una especie de aspirador capaz de absorber a los supervivientes y a algunos objetos. Después, podremos depositarlos en el lugar que nos imponga la misión.



«B-Movie» es un divertido y original "shoot´em up" tridimensional que presenta un aire muy similar a las películas de "marcianos" típicas de los años 60.





Los efectos de luz subsiguientes a la destrucción de una nave extraterrestre son muy espectaculares, aunque en ciertas ocasiones limitarán nuestra visibilidad.

LA MEJOR DEFENSA ES UN BUEN ATAQUE









Antes de meternos en harina, las misiones exigen una preparación logística. Podemos escoger tres naves -que serán nuestras tres oportunidades para completar la misión-, conocer la personalidad de sus pilotos y algunas características de sus respectivos vehículos, equiparlos con las armas que tengamos a nuestra disposición o incluso poner a trabajar a los científicos para mejorar el potencial del armamento.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	SHOOT'EM UP
Compañía:	GTI
Programación:	KING OF THE JUNGLE
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	N.D.
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 88

A pesar de que a primera vista sus gráficos parecen un poco simples, su calidad es bastante elevada. Detalles como las rotaciones a alta velocidad y los cuidados efectos de luz demuestran que detrás de este, aparentemente, sencillo título se esconde un engine muy compacto.

SONIDO: 90

Sus melodías podrían haber sido perfectamente la banda sonora de una película de serie B de los años 60, porque son realmente buenas. Los efectos, por su parte, cumplen correctamente.

JUGABILIDAD: 86

La precisión y puntería que exige «B-Movies» sólo la lograrás con un mando analógico, preferiblemente el vibrante Dual Shock. Con la cruceta digital podrás defenderte, pero poco más.

DIVERSIÓN: 87

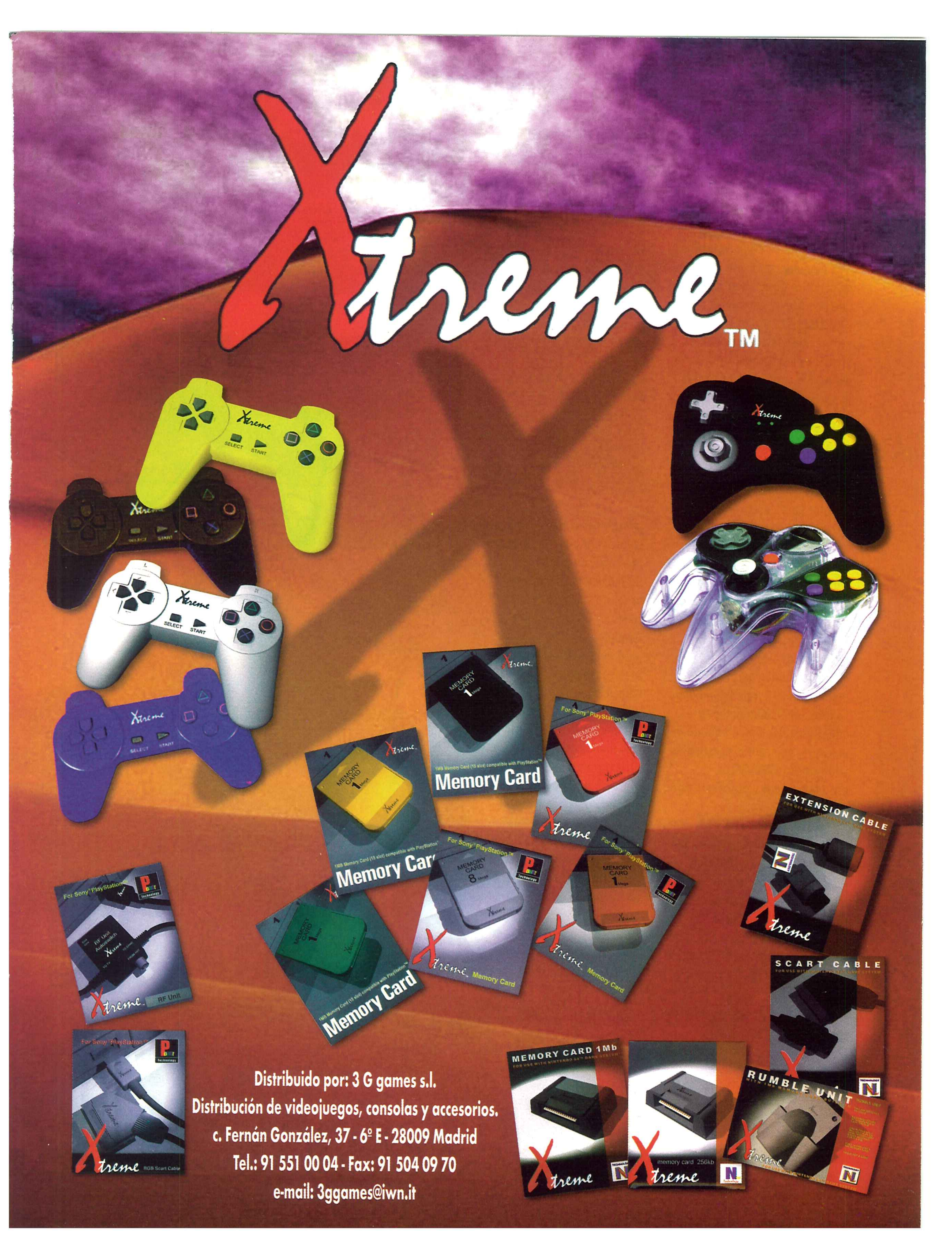
La variedad de misiones, armas y naves configuran un título lleno de posibilidades y con numerosas horas de diversión aunque, quizás los menos experimentados en el género se desesperen por su elevado nivel de dificultad.

VALORACIÓN: 88

Si estás harto de los hiperfuturistas "shoot´em ups" que circulan por el mercado, no debes dejar de probar «B-Movies» que, además ofrece muchas más posibilidades -en forma de misiones- que los títulos convencionales. Su ambientación en los años 60 le confiere un "look" muy particular y atractivo, sin olvidar que cuenta con un engine de impecable manufactura técnica.

ALTERNATIVAS:

*En estos momentos, **«Frenzy!»** es el único "shoot´em up" que ofrece libertad total de movimientos, aunque su mecánica es más sencilla. Nos quedamos con este **«B-Movies»**. Si prefieres los matamarcianos futuristas, tienes el frenético **«Viper»**.*



Xtreme™
SELECT START
Memory Card
For Sony PlayStation
EXTENSION CABLE
SCART CABLE
RF Unit
MEMORY CARD 1Mb
memory card 256kb
RUMBLE UNIT
RGB Scart Cable
Distribuido por: 3 G games s.l.
Distribución de videojuegos, consolas y accesorios.
c. Fernán González, 37 - 6º E - 28009 Madrid
Tel.: 91 551 00 04 - Fax: 91 504 09 70
e-mail: 3ggames@iwn.it

ARSENALES en movimiento



Los "shoot'em up" están de moda. Conducir en PlayStation está de moda. ¿Volverá la moda de conducción + "shoot'em up" que inició en su momento «Twisted Metal»? Pues, si los señores de GTI dicen que sí, es que sí. Y para demostrarlo, ¿qué mejor que sacar al mercado un juego del género defendido?

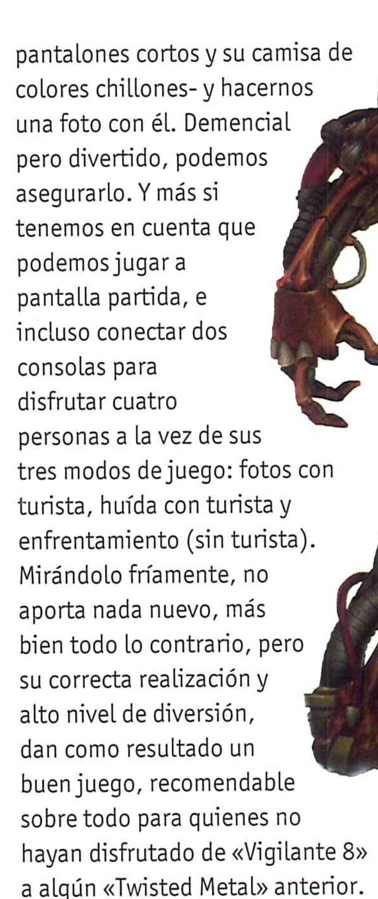


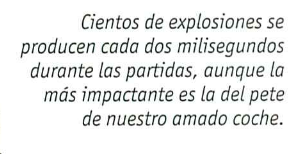




El último holocausto motorizado en PlayStation, «Rogue Trip», es un arcade basado en la habilidad del jugador para desenvolverse con un vehículo de cuatro ruedas por los recovecos de 10 escenarios donde rodar, recoger armamento entre un extenso arsenal de al menos ocho armas diferentes y localizar a los contrarios con la ayuda de un radar, para destrozarlos a tiros. Puro «Twisted Metal», ¿verdad? Pues no del todo. «Rogue Trip» tiene su propia personalidad y se adentra de lleno en el mundo de la locura, mostrando personajes con rasgos psicopáticos, esquizofrénicos y obsesivos como poco.

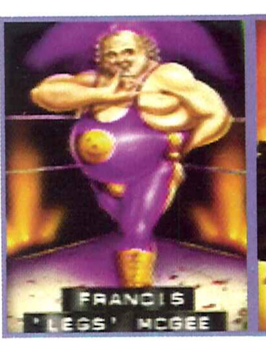
Este ambiente se ve incrementado por la posibilidad de destruir gran parte de los elementos de los escenarios y por el argumento, que consiste en una especie de concurso que nos otorga premios millonarios, por ejemplo, por meter en el coche a un turista indefenso -con sus pantalones cortos y su camisa de colores chillones- y hacernos una foto con él. Demencial pero divertido, podemos asegurarlo. Y más si tenemos en cuenta que podemos jugar a pantalla partida, e incluso conectar dos consolas para disfrutar cuatro personas a la vez de sus tres modos de juego: fotos con turista, huída con turista y enfrentamiento (sin turista). Mirándolo fríamente, no aporta nada nuevo, más bien todo lo contrario, pero su correcta realización y alto nivel de diversión, dan como resultado un buen juego, recomendable sobre todo para quienes no hayan disfrutado de «Vigilante 8» a algún «Twisted Metal» anterior.



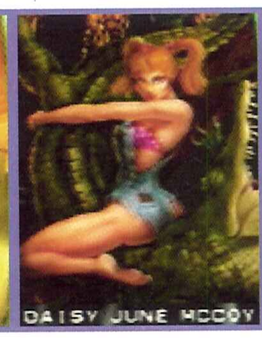


Cientos de explosiones se producen cada dos milisegundos durante las partidas, aunque la más impactante es la del pete de nuestro amado coche.

Javier Domínguez

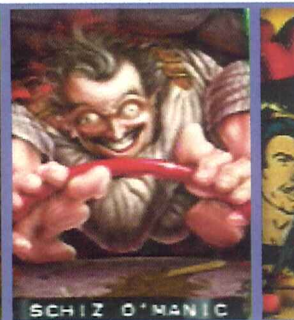


















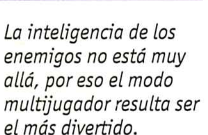
Este título nos ofrece una alocada competición automovilística en la que todo vale -sobre todo destrozar a los contrarios- con tal de lograr la victoria.











La inteligencia de los enemigos no está muy allá, por eso el modo multijugador resulta ser el más divertido.





En los escenarios, la mayoría de los objetos son desmenuzables, para demostrarlo, ahí tenéis un avión en llamas

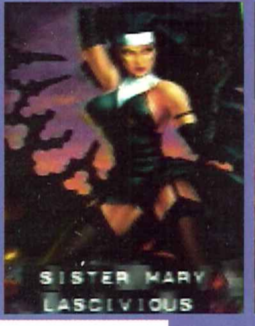
Disponemos de una metralleta y de decenas de armas desperdigadas por el escenario para atacar a nuestros rivales.

Perversión

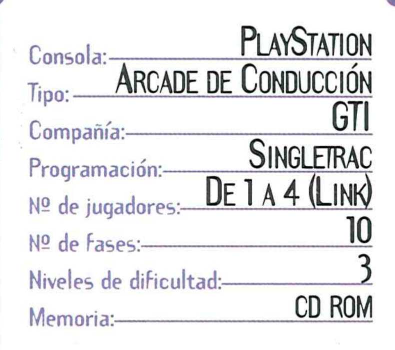
Cada uno de los protagonistas parece recién escapado del centro de cuidados psíquicos "La cabra feliz". Esquizofrénicos, psicópatas, pervertidos... ejem... sexuales, científicos con extremidades cibernéticas, y hasta un tipo pequeñino que se cree un superhéroe de cómic, mitad hombre, mitad rata. Cada una de estas inusuales personalidades tiene su propio vehículo, acorde con sus "gustos", entre los que destacan el "vagón de carne" del aprendiz de Jason que podéis ver abajo, y la miniatura con ruedas del rarito luchador de wrestling.











Consola: PlayStation
Tipo: Arcade de Conducción
Compañía: GTI
Programación: Singletrac
Nº de jugadores: De 1 a 4 (Link)
Nº de fases: 10
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 86

Movimientos fluidos para unos coches cuidados -con reflejos y todo- que atacan con unos atrayentes efectos gráficos. Escenarios amplios pero que no llegan al mismo nivel.

SONIDO: 90

Es la sal del juego. Mientras conducimos, llevamos una banda sonora cantada diferente para cada escenario: ska, reggie, rap, rock... Los efectos y voces (en inglés) contribuyen al ambiente informal.

JUGABILIDAD: 84

El control es algo desmadejado, aunque una vez acostumbrados, se puede llegar a jugar con algo de estilo. El comportamiento de los contrincantes es bastante previsible, lo que incita a la eliminación sistemática.

DIVERSIÓN: 87

Para un solo jugador, la diversión está limitada por el número de niveles y el grado de adaptación al control. Para dos o más, este puede ser una de las adquisiciones más jugadas de la temporada.

VALORACIÓN: 87

Para llegar a disfrutar a tope hay que jugar una o dos horitas, hasta acostumbrarse al "descontrolado" control. Con ese poquito de experiencia, sabremos cómo atacar y defendernos, dónde escondernos, cuándo recoger munición... Además, el entorno gráfico y sonoro atraerá lo suficiente a los amigos como para echar una partida a dobles, opción que ofrece el máximo de diversión al que puede llegar este título. No ofrece nada nuevo, pero se gana un puesto entre los arcades de conducción.

ALTERNATIVAS:

*Sin llegar a destacar sobre su adversario más directo -**«Vigilante 8»**-, **«Rogue Trip»** se erige como una alternativa muy loca y de buena calidad. Por encima de **«Twisted Metal»** I y II.*



DINOSAURIOS de bolsillo

Acclaim ha vuelto a encargar la realización de «Turok 2» portátil al grupo español Bit Managers. Nuestros amigos catalanes parecen tenerle cogido el tranquillo a la perfección a esto de hacer plataformas para Game Boy y, sin ofrecer entornos gráficos especialmente espectaculares, saben presentar juegos visualmente atractivos y, sobre todo, muy entretenidos, muy divertidos y muy fáciles de jugar.

Técnicamente hay un factor que debemos destacar y es que el cartucho está preparado para ser disfrutado en colores (sólo en 32, eso sí) con la nueva Game Boy Color. Pero tranquilos, porque si no tenéis intención de modernizaros por el momento, este juego en dos colores se ve igualmente de maravilla y la nitidez de los escenarios, la pureza de las animaciones y la fluidez del scroll garantizan el notable apartado gráfico de «Turok 2».

El argumento arrastra a nuestro héroe a un plataformas donde puede esperarse casi cualquier cosa. Básicamente la acción se desarrolla en niveles de scroll horizontal más o menos lineales e incluso con algún pequeño laberinto de puertas. Sin embargo, no será raro que tropecemos con fases en las que deberemos avanzar hacia el frente de la pantalla remando en una canoa, u otras en las que tengamos que adentrarnos hacia el fondo corriendo delante de un inmenso gusano.

Como buen cazador de dinosaurios que es, Turok podrá, además de saltar y disparar, cabalgar a lomos de algunos de estos animales para enfrentarse a fases en las que el scroll se empeña en pillarte por detrás mientras los enemigos te complican la vida por delante.

Eso sí, lo saltos y los tiros son la base de la historia, así que debemos ajustar bien nuestros movimientos y no dejar pasar la oportunidad de coger todas las armas que se crucen en nuestro camino, bien sean arcos, bazucas o escopetas de caza.

Las muchas habilidades de Turok, que tan pronto repta por el suelo como se descuelga de una cornisa, y la facilidad con la que se le controla este personaje, hacen que resulte una delicia meterse en su pellejo.

Si a esto le añadimos la gran variedad de situaciones, sus nueve fases con múltiples sub-fases, los numerosos y variados enemigos finales y distintos niveles de dificultad, nos encontramos con un juego imprescindible para los amantes de las plataformas y la acción.

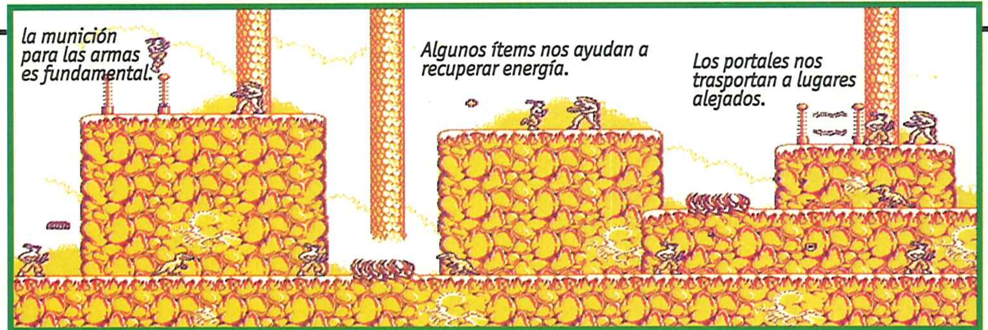
Sonia Herranz



En la primera fase Turok es un chico normal que debe buscar su traje de indio. Aquí nos podemos mover en dos planos de acción.

Los jefes finales son enormes dinosaurios varias veces más grandes que Turok. Habrá que encontrar sus puntos débiles al tiempo que intentamos no ser arrollados.

Este es el primer cartucho que es compatible con Game Boy Color, por lo que quienes compréis la nueva consola portátil de Nintendo podréis disfrutar del juego con 32 colores. La aventura es la misma y los gráficos son idénticos, con la única diferencia del añadido de color que podéis apreciar en estas pantallas. El resultado es un juego aún más atractivo.



Algunos niveles son laberintos que nos obligan a buscar interruptores que abren puertas y que nos facilitan el camino hacia el portal final.

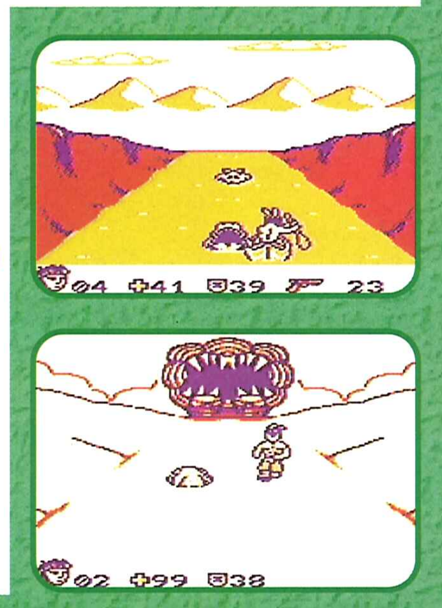
Consola:	GAME BOY
Tipo:	PLATAFORMAS/ACCIÓN
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	BIT MANAGERS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	9
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	2 MEGAS

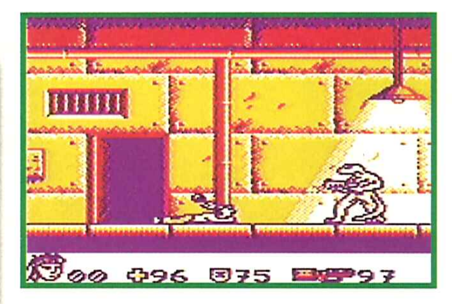


En todas las direcciones

En casi todas las fases hay un nivel que cambia la perspectiva lateral por una frontal en la que nos moveremos hacia el frente o hacia el fondo de la pantalla, ya sea huyendo de una bestia o avanzando por un río plagado de cocodrilos.

Esta variedad de juego se agradece.

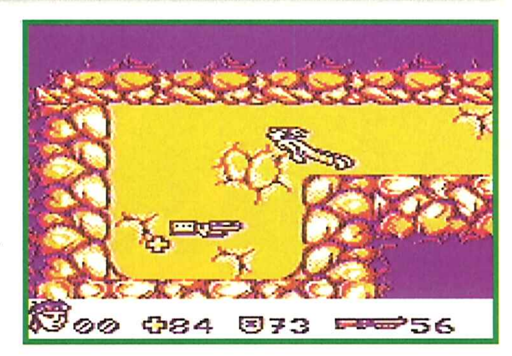




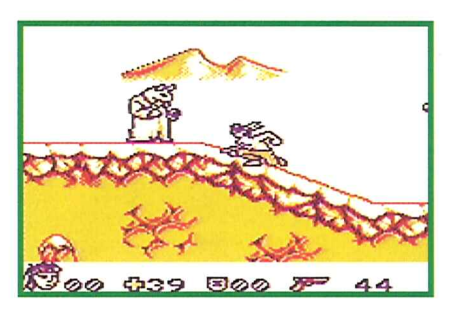
Entre las múltiples animaciones de Turok, está la de agacharse y reptar, ya sea para esquivar disparos o para pasar bajo zonas estrechas. También puede colgarse de los bordes de las plataformas.

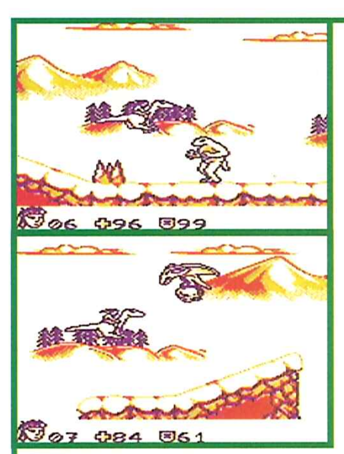


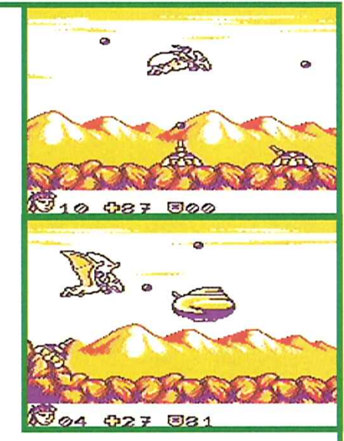
No es que abunden los textos en el juego, pero los que hay están traducidos al castellano. El cartucho es multilenguaje y podremos optar entre inglés, español, alemán o italiano.



En algunos niveles será necesario bucear, aunque no deberemos preocuparnos del aire. Eso sí, bajo el agua sólo es efectivo el cuchillo, aunque podremos encontrar armas más potentes para utilizarlas posteriormente.



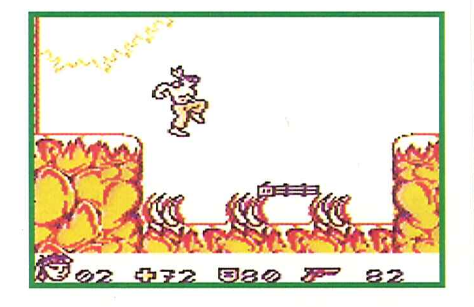




El que no corre...vuela.

Ya sea a lomos de un velociraptor o sobre las alas de un pterodáctilo, nuestro héroe debe enfrentarse a algunas fases en las que el scroll no le permite detenerse y debe avanzar evitando las trampas del terreno y a los enemigos.

Plataformas y acción se dan la mano en un cartucho que le hace honor a su homónimo en Nintendo64.



GRÁFICOS: 92
Nítidos en todo momento y con una buena cantidad de detalles, destacan las animaciones de Turok y el descomunal tamaño de los enemigos finales.

SONIDO: 88
La música está perfectamente acoplada con la acción. Los efectos sonoros son poco variados, pero correctos.

JUGABILIDAD: 91
Cambiar de arma resulta a veces un pelín complicado. Por lo demás, se maneja con absoluta soltura y facilidad, aunque eso no significa que no haya saltos de los que ponen los pelos de punta...

DIVERSIÓN: 93
Garantizada por la variedad de las situaciones, su ajustada dificultad y su larga duración.

VALORACIÓN: 92
Un gran plataformas de acción que presenta buenos gráficos y ofrece un altísimo grado de interés.
La animación de Turok, muy fluida, no plantea problemas de control, mientras que la nitidez del resto de elementos evita los barullos vistos en otros juegos de este tipo.
La variedad de las situaciones (desde la acción más delirante al salto medido, pasando por laberintos o fases de scroll frontal) nos "obligarán" a seguir avanzando, al tiempo que podremos apoyarnos en unos passwords muy bien repartidos que guardan el avance sin convertirse en un recurso facilón para acabar el juego. Muy bueno, palabra.

ALTERNATIVAS:
*Un plataformas que combine tan bien salto y acción sólo podemos encontrarlo en la primera parte, **«Turok»**. Tampoco le anda a la zaga el divertido **«Lucky Luke»**. Algo más técnico, pero bastante mas difícil es **«Tintin. El templo del sol»**.*



Grandes Regalos
DIVER tienda
AHORA AL COMPRAR
EN DIVERTIENDA
CONSIGUE TODOS ESTOS
FABULOSOS PREMIOS
¡¡Feliz Año!!
CLUB DABLO
LIGA
SIZE
ACUMULA DABLITOS Y CONSIGUE GRANDES PREMIOS



Consigue tu **TARJETA ROJA** y disfruta de sus ventajas



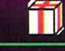
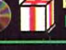
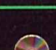
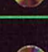


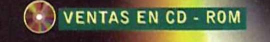


CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: 95 261 25 44

CATÁLOGO EN INTERNET web
http://www.divertienda.com



ALICANTE 965230210		ALICANTE Calvo Sotelo, 5
ALICANTE 965434351		ELCHE Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA 937883556		TERRASSA Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO 966662323		FASSANTUTXU Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ 956669856		ALGECIRAS Castelar, 53
CÁDIZ 956768946		LA LÍNEA Clavel, 43
CARTAGENA 968121678		CARTAGENA Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL 926506604		TOMELLOSO Pintor López Torres, 19
CÓRDOBA 957490262		CÓRDOBA Valdés Leal, 1
GRANADA 958294007		GRANADA Emperatriz Eugenia, 24
NUEVA APERTURA JAÉN 953744411		BAEZA Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO 941221008		LOGROÑO Pepe Maguregui, 2
MADRID 918893890	 	ALCALÁ DE HENARES Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA 949264609		AZUQUECA DE HENARES Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671		ARROYO DE LA MIEL Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA 952507686		Velez Málaga AXARQUÍA Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697		CASABLANCA Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952356406		EL TORCAL José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500		FRANJU Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574		FUENGIROLA Juan Gómez Juanito, 7
MÁLAGA 952861100		MARBELLA Jacinto Benamente, 11
MÁLAGA 952347058		MAVI 1 Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA 952870880		RONDA Jose Maria Castelló, s/n
PAMPLONA 948172074	 	PAMPLONA Sancho Ramirez, 15
PRÓXIMA APERTURA SEVILLA	 	SEVILLA Plz. San Antonio de Pádua, 7
PRÓXIMA APERTURA ALCIRA	 	VALENCIA Avda. Del Parque, 27





CLUB DABLO
QUEMA EL ABURRIMIENTO

Quema el aburrimiento

bust a move 4

La ración mensual de burbujas









Como podéis ver hay un buen puñado de personajes para elegir, algunos ocultos, cada uno con un sistema de juego diferente.

Empieza a resultar cansino ver cómo todos los meses hay una ración extra de burbujas de colores en nuestras páginas. Una vez para PlayStation, otra para Game Boy, otra para Nintendo 64 y vuelta a empezar.

Esta es la tercera versión para PlayStation y aunque pudiera parecer que ha llegado la hora de pegar un toque de atención a nuestros amigos de Acclaim... ¡la verdad es que la adicción y calidad del juego no nos lo permiten! Y es que «Bust A Moove 4» es demasiado divertido como para censurarle nada y, además, esta versión incorpora algunas novedades que van a hacer las delicias de los seguidores de este genial puzzle.

El juego mantiene la premisa de ofrecernos un buen puñado de modosde juego (que en honor a la verdad se distinguen en más bien poco y se basan en hacer estallar las burbujas) que nos ofrecen la posibilidad de jugar puzzle tras puzzle. La complejidad de estos retos se ha aumentado con la incorporación de nuevos tipos de burbujas que reaccionan de manera muy diferente a nuestras jugadas.

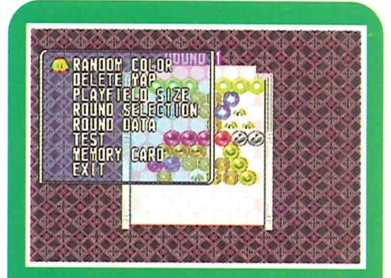
Habrá piezas que al ser liberadas de su agarre a una pared leviten hacia arriba, otras sin color definido que asuman el color de la burbuja que estalle junto a ellas, otras que provoquen tremendas explosiones... sin embargo, lo más novedoso es el sistema de poleas que ahora vamos a encontrar en muchos puzzles.

Este sistema consiste en que algunas burbujas penden de los dos extremos de una cuerda y, a medida que se van acumulando en un lado o en otro, ésta se van desequilibrando, de manera que si un extremo tiene muchas más burbujas que el otro caerá hasta el suelo.

Tampoco está de más señalar la existencia de un editor para generar nuestros propios puzzles y, por supuesto, el apasionante modo para dos jugadores simultáneos.

Sin duda es el mejor de la serie y, si no has experimentado aún la apasionante sensación que ofrece este juego, no debes dejar pasar esta oportunidad. Si ya tienes la anterior entrega... tú mimso.







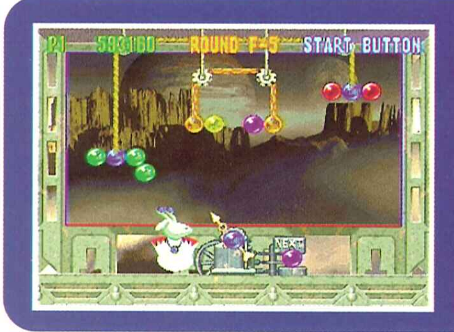
Por si los miles de puzzles que vienen "de serie" en el juego os parecen pocos, existe una opción que os permitirá construir y guardar los vuestros propios empleando todos los tipos de piezas y burbujas que aparecen en el juego. Es un juego, literalmente, sin final.

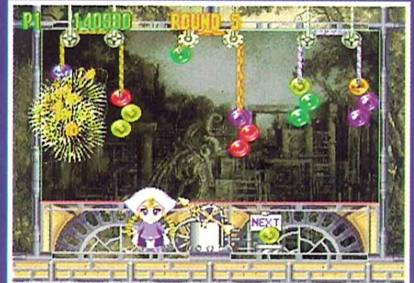














La gran innovación de esta cuarta entrega de la serie son las poleas. Aquí podéis ver cómo grupos de burbujas están colgados de cuerdas. Cuando el peso de un grupo crece, sube el otro, por lo que hay que vigilar las implicaciones de cada lanzamiento.

VOLANTES stop MEMORIAS stop
PADS stop CABLES stop

INCREIBLE stop



Memory Card 1Mb con 15 bloques
Memory Card 8x con 120 bloques
Memory Card 24x con 360 bloques
Memory Card 56x con 840 bloques
Para todos los juegos de Playstation con la opción de salvar partida.
No requiere baterías complementarias

MEMORY CARDS

desde **1.490** PVP



Compatible con:





Autofire
Analógico y digital
3 niveles de sensibilidad
8 botones de función extra
Duai Shock (Playstation)
Rumble (Nintendo 64)

FEEDBACK CONTROL FREAK GTX

14.990 PVP

DUALKICK

4.490 PVP

Dos configuraciones de vibración
LED indicador de turbo
Diseño transparente en tres colores (rojo, azul y gris)



IVA INCLUIDO



y toda la gama para:





casa de software

CENTRAL: Villarroel, 180 - 08036 BARCELONA - Telf. 93.363.83.83 - Fax 93.410.63.19 - e-mail:cds@casadesoft.com
DELEGACIÓN: P. Empresarial San Fernando. Ed. Francia - 28831 San Fernando de Henares MADRID - Telf. 91 675.20.14 - Fax 91.675.29.12

Listas de éxitos

Game Boy

1 (N) - Turok 2
2 (1) - V-Rally
3 (2) - Wario Land 2
4 (R) - King of Fighters'96
5 (R) - Bust A Move 2

8 bits

En este número de Diciembre, como todos los años, rompemos un poco con la línea habitual de las Listas de Éxitos que, como sabéis, no son otra cosa que los juegos que os recomendamos. En estas listas encontraréis los juegos que más nos gustan a nosotros para cada consola, independientemente del tiempo que lleven en la calle y de que estén o no un poco "pasados de moda".

Nintendo 64



Zelda 64 nos ha dejado pasmados, su jugabilidad y su calidad son un reclamo irresistible, aunque maravillas de la talla de *Turok 2* tampoco le andan a la zaga.

1 (N)	**Zelda 64**
2 (3)	Mario 64
3 (N)	**Turok 2**
4 (2)	F-1 World Grand Prix
5 (1)	Banjo-Kazooie
6 (4)	Goldeneye
7 (5)	ISS '98
8 (N)	**V-Rally '99**
9 (6)	1080º Snowboarding
10 (7)	Mission: Impossible
11 (N)	**F-Zero X**
12 (9)	Mortal Kombat 4
13 (10)	NBA Courtside
14 (13)	Mario Kart 64
15 (14)	Diddy Kong Racing

64 bits

PSX Platinum



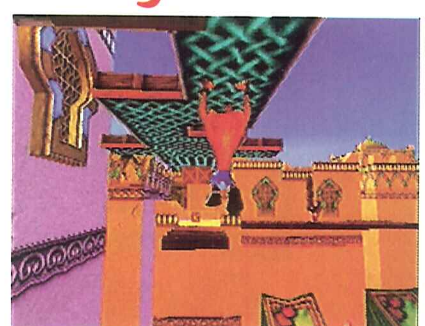
1 (1)	Resident Evil
2 (2)	Abe´s Oddysee
3 (4)	ISS Pro
4 (6)	Tomb Raider
5 (3)	V-Rally
6 (7)	Toca Touring Car
7 (N)	**Time Crisis**
8 (R)	Jungla de Cristal
9 (10)	Command & Conquers
10 (13)	Micromachines V3
11 (14)	Formula 1 '97
12 (11)	Alien Trilogy
13 (5)	Tekken 2
14 (7)	Soul Blade
15 (N)	**Croc**

32 bits

Sega Saturn

1 (R)	Deep Fear
2 (R)	Panzer Dragoon Saga
3 (R)	Resident Evil
4 (7)	Tomb Raider
5 (6)	Quake
6 (R)	Burning Rangers
7 (5)	Shining Force III
8 (9)	House of the Dead
9 (8)	Bust A Move 3
10 (R)	Fighters MegaMix
11 (R)	Sega Touring Car
12 (R)	World League Soccer
13 (R)	Duke Nukem 3D
14 (R)	Sonic R
15 (R)	Street Fighter Collection

PlayStation



1 (3)	Resident Evil 2
2 (R)	Gran Turismo
3 (N)	**Tomb Raider III**
4 (N)	**Crash Bandicoot 3**
5 (1)	Tekken 3
6 (R)	F-1 '98
7 (N)	FIFA ´99
8 (4)	Abe´s Exoddus
9 (N)	**Toca Toring Car**
10 (8)	Spyro the Dragon
11 (N)	**Rival School**
12 (7)	Colin McRae Rally
13 (N)	**Cool Boarders 3**
14 (N)	**Apocalypse**
15 (5)	Medievil

32 bits


CENTRO MAIL
www.centromail.es
¿TODAVIA NO TIENES LA TARJETA CENTRO MAIL?
Pues mira lo que te estás perdiendo
PlayStation
MEMORY CARD 1 Mb
750 Pts.*
MEMORY CARD 1MB
CARTE DE SAUVEGARDE 1 Mo PLAYSTATION
MEMORY 64
256 Kb
CARTE DE SAUVEGARDE 256 Ko NINTENDO 64
NINTENDO64
750 Pts.*
MEMORY CARD 256 Kb
* Precio aplicable realizando una compra superior a 5.000 pts. en productos Nintendo 64 y Playstation
PROMOCIÓN NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O PROMOCIONES
TOMB RAIDER III
PlayStation
TOMB RAIDER III
7.490 Ptas.
FIFA 99
PlayStation
FIFA ´99
6.490 Ptas.
VOLANTE PER4MER RACING WHEEL
6.490 Ptas.
MULTISISTEMA
COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
COPA DEL MUNDO FRANCIA ´98
3.990 Ptas.
V-RALLY
V-RALLY ´99 EDITION
8.990 Ptas.
PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA EL 31/12/98 O FIN DE EXISTENCIAS Y EXCLUSIVAS PARA POSEEDORES DE LA TARJETA Centro MAIL.

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700
S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Dudas sobre «Zelda»

¡Oh Yen, Gran maestro de los Videojuegos y Amo del Pad!, te saludo fervorosamente y me dirijo a ti sin mayor propósito del que me resuelvas algunas dudillas sobre el tan alborozado mundo consolero.

Sobre lo que hayas podido ver de «Zelda 64», ¿Te parece un RPG puro y duro o también mezcla toques de aventura estilo «Tomb Raider»? ¿Puede salir beneficiado de esta combinación?

Los juegos de la serie «Zelda» nunca han sido RPG's puros y duros, sino aventuras en las que se combina acción y estrategia.

Es cierto que esta versión parece tener elementos de plataformas como «Tomb Raider», pero en realidad la habilidad en este sentido no es tan importante: de hecho lo saltos se realizan prácticamente solos.

Lo mejor es no tratar de comparar a este «Zelda» con ningún oro juego. Cómpratelo y disfrútalo.

¿Crees que «Zelda» puede ser el gran juego que todo el mundo espera o va a defraudar? ¿Podría arrebatarle el trono al intocable «FF VII»?

No va a defraudar a nadie (que sepa un poco de inglés) porque es genial, al menos por lo que he jugado. Personalmente me encanta, pero ya sabéis que tengo debilidad por «Zelda»...

Con respecto a lo del trono de «FF VII» hay dos matices, uno es que son de consolas diferentes y otro es que son dos estilos diferentes dentro de la aventura. Si me obligaras a elegir, yo personalmente me quedo con «Zelda».

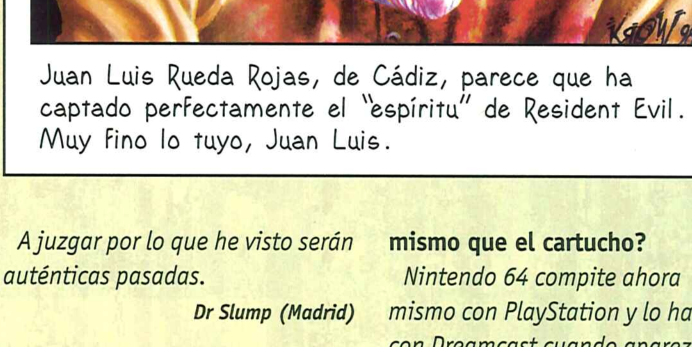
¿Cómo es posible que Capcom prive a los usuarios de N64 de su versión de «Resident Evil»?

Es una cuestión de acuerdos entre compañías.

¿Cómo serán las futuras joyas de Konami «Hybrid Heaven» y «Castlevania 64»?

A juzgar por lo que he visto serán auténticas pasadas.

Dr Slump (Madrid)



Juan Luis Rueda Rojas, de Cádiz, parece que ha captado perfectamente el "espíritu" de Resident Evil. Muy fino lo tuyo, Juan Luis.



Rubén Romero Moreno, de Barcelona, tiene esta particular versión del mundo de Abe.

¿Nos compramos una N64?

Hola Yen, ¿Cómo estás? Nosotros bien. Somos dos chicos de Mallorca que no estamos muy seguros de comprarnos las N64. Ahí van nuestras dudas:

¿Crees que Nintendo 64 con o sin el DD tendrá futuro? ¿Le quitará N64 con el 64DD el número 1 en ventas a PlayStation?

N64 tiene futuro, pero no debido al 64DD, que no va a salir a la venta en Europa.

Es difícil que, según están las cosas, nadie pueda desbancar a PlayStation de su privilegiada posición en el mercado.

Para cuándo salga el 64DD ¿Nintendo podrá lucha con Dreamcast y PlayStation? ¿los juegos del 64DD valdrán lo mismo que el cartucho?

Nintendo 64 compite ahora mismo con PlayStation y lo hará con Dreamcast cuando aparezca sin necesidad de ningún periférico. Ten en cuenta que el 64DD no iba a ser un aparato que aumentara la potencia de la consola, sino simplemente la capacidad del soporte. Pero como no va a salir...

Hemos visto que la Nintendo 64 ha bajado de precio ¿le pasa igual que a la Saturn que ya no merece la pena comprarla?

No, le pasa lo mismo que a PlayStation: simplemente baja de precio. Buena noticia.

¿Hay o saldrá algún juego tipo «Gran Turismo»?

De momento no. Pero de coches y muy buenos tienes «F-1 World Grand Prix» y «V-Rally 99».

¿Qué juego de coches me aconsejas (son para mi padre) que no sean «Mario Kart» ni «Diddy Kong Racing»?





www.centromail.es

THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME

¡El Juego más esperado del año!

Reserva ahora tu juego y obtendrás fantásticos regalos y 3 descuentos increíbles:

- Una guía de traducción
- Una guía de trucos
- Una cartera exclusiva de Zelda
- Un poster de Zelda
- 500 ptas. en la compra de una consola Game Boy Color
- 500 ptas. en la compra de cualquier juego de Nintendo 64 de Nintendo España
- Y otro descuento de 500 ptas. en la compra de cualquier juego de Nintendo 64 de Nintendo España



8.490 PTAS

NINTENDO64

¡Corre a tu Centro MAIL más cercano o llámanos por teléfono al número 902 17 18 19 para realizar la reserva!

OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS O HASTA LA PUESTA EN VENTA DEL PRODUCTO (PREVISTO PARA EL 4 DE DICIEMBRE)

Te los acabo de decir.

¿«Zelda 64» es muy largo? ¿Es parecido al «Alundra» de PlayStation?

Sí, es muy largo y divertido, tiene cierto parecido en estilo de juego aunque es absolutamente tridimensional y con mucha mayor libertad de movimientos que «Alundra».

Daniel Urbano Cervera (Baleares)

Sobrado de N64

Hola Yen. Tengo dos Nintendo 64 y unas preguntas para ti:

Quiero vender una de las N64 para comprar una PlayStation. Se lo he comentado a mis amigos y ninguno la quiere. ¿me podías dar varias ideas para vender la consola?

Te puedo dar una, la única que se me ocurre: pon un anuncio. Puedes ponerlo en La Gran Ocasión o en otros periódicos o revistas dedicadas a la compra-venta entre particulares como el Segunda mano.

Si consigo venderla y comprar la PlayStation quiero hacerme con un juego que sea largo y entretenido. Había pensado en «Final Fantasy VII», pero sabiendo que en noviembre va a salir «Tomb Raider III», ¿qué juego me recomiendas?

Depende del género que más te guste, pero con ninguno de los dos te vas a equivocar.

Si me apuras, yo me quedo con «Tomb Raider III».

¿Qué juego de rallies crees que va a ser mejor: «Colin McRae» de PlayStation o «V-Rally 99» de Nintendo 64?

Pues son estilos tan distintos de conducción que eres tú el que deberías decidirlo. «V-Rally» es mucho más difícil de aprender a controlar, lo que también alarga su vida, aunque si eres poco paciente puedes cansarte.

Ordéname estos juegos de PlayStation por orden de preferencia: «Colin McRae», «Gran Turismo», «Final Fantasy VII», «FIFA 99», «Tomb Raider III».

Pues la verdad, me lo pones realmente difícil, pero mi selección sería la siguiente: «GT», «TR III», «FIFA 99, «Colin McRae» y «FF VII».

Eduardo Tormo Sanz (Madrid)

Raúl García Plaza, de Barcelona, ha dejado patente su futuro como dibujante de mangas. Y, de paso, saluda a sus colegas de Manresa.

Opinión

Tolkien: esegran ausente.

Saludos a todos. Os mando mi opinión sobre un curioso tema. Podría ser el Expediente X de los videojuegos, un caso para analizar, un interrogante que no se puede responder por medio de la lógica.

Muchos somos los que conocemos la obra de Tolkien, escritor pionero en el género fantástico-épico. Tolkien creó un mundo que va más allá de sus novelas.

Algún videojuego ha aparecido basado en su obra en Spectrum, PC y uno en Super Nintendo que desde luego no apareció en España.

No hay explicación: un gran argumento, cientos de seguidores, todo un mundo con montones de personajes... y el gran potencial de las plataformas actuales. Paciencia, algún día resolveremos definitivamente este Expediente X.

Jutlan Solo (Málaga)

Un loco por Final Fantasy

Hola Yen, soy Jesús, tengo la PlayStation, la Nintendo 64 y la Saturn. Para mí, «Final Fantasy VII» es el mejor juego de la historia. Por favor, contéstame a estas preguntas:

¿Crees que «Zelda 64» estará a la altura de «FF VII»? ¿Crees que me llenará el vacío hasta que llegue «FF VIII»?

Como bien debes saber, «FF VII» es un RPG puro y «Zelda 64» un Action RPG, vamos que tú a los malos te los cargas con tu espada (o el arma que sea) y que los ves venir y puedes optar entre luchar o pasar de largo.

Personalmente prefiero el estilo de «Zelda 64» y lo que he podido jugar me ha satisfecho mucho más que «FF VII», entre otras razones porque es mucho más libre en todos los sentidos. Si dejar la estrategia de lado no te molesta el «Zelda» de N64 te puede hacer olvidar «FF VII» y hasta el VIII.

Por lo que he leído «FF VIII» será mejor en aspecto gráfico al VII, pero ¿le superará en cuanto a argumento, personajes...?

Parece ser que en ese aspecto puedes estar tranquilo. Además no sería propio de Square descuidar el argumento: sería la primera vez.

¿Qué me dices de «Parasite Eve»? ¿Saldrá para estas Navidades? ¿Me lo recomiendas?

No va a salir para Navidades. Cuando salga a la venta (crucemos los dedos) será uno de los juegos más recomendables del momento, seguro.

¿Es verdad que Squaresoft está trabajando para Nintendo 64? ¿Qué juegos tienen en proyecto para esta consola?

Se rumorea que están en conversaciones, pero ni hay juego ni proyecto confirmado ni nada de nada. Si quieres mi opinión, Nintendo y Square tienen posiciones irreconciliables y yo no creo que vayan a llegar a nada juntos. También puedo equivocarme...

¿Habrá otro juego que pueda hacerle sombra a la obra maestra de Miyamoto «Zelda 64»? (En la misma consola, claro)

Pues todavía no tengo bola de cristal, pero en principio creo que va a tardar mucho tiempo en salir



CENTRO MAIL
www.centromail.es
Centro MAIL, Centro MAIL, dulce Centro MAIL
Videojuegos y Consolas, Todo en Centro MAIL
¡Vuelve a Centro MAIL por Navidaaaaaaaaad!
PERFORMANCE
6.990 Pts.
Ultra Racer Mini Wheel
•4 botones de disparo y acelerador
•Programable
•Volante progresivo
12.990 Pts.
INTERACT SPAIN BY NETAC
V3 Racing Wheel
•300º de rotación del volante
•Pedales de gas y freno
•Ajustable en altura e inclinación
•8 botones de disparo configurables
•Pad digital de 8 vías
•Compatible con todos los juegos
12.990 Pts.
INTERACT SPAIN BY NETAC
V3 Racing Wheel
•300º de rotación del volante
•Pedales de gas y freno
•Ajustable en altura e inclinación
•8 botones de disparo configurables
•Pad digital de 8 vías
•Compatible con todos los juegos
6.990 Pts.
PERFORMANCE
Ultra Racer Mini Wheel
•4 botones de disparo y acelerador
3.990 Pts.
INTERACT SPAIN BY NETAC
PC Powerpad Pro
•6 botones de disparo
•Control digital de 8 vías
•Driver para W'95 incluído
•Control throttle
•Minijoystick analógico
NETAC

un juego tan especial como éste. Es más, ni en NES ni en Super Nintendo ni en Game Boy ha habido ningún juego comparable. Si has jugado algún «Zelda» sabes a lo que me refiero.

¿Puedes contarme algo de la PlayStation 2 y de la próxima consola de 128 bits de Nintendo? ¿Crees que la gente comprará Dreamcast sabiendo como ha sido PlayStation y lo que promete PlayStation 2?

De PlayStation 2 quizá lo más interesante de todo sea el hecho de que el DVD parece el soporte elegido para los juegos, al tiempo que se habla de que las tarjetas de memoria serían sustituidas por Mini Disc, que tienen más capacidad y son más baratos. Rumorología.

De la supuesta máquina de Nintendo... nada de nada.

Yo no sé lo que hará la gente, pero Dreamcast es una realidad de impresionante catadura, mientras que PlayStation 2 no es nada aún. Sega ha aprendido mucho y su nueva máquina va a ser alucinante. La gente debe comprar lo que le guste y parece que Dreamcast puede entusiasmar.

Jesús Monreal Castillo (Cádiz)

Dreamcast de importación

Hola Yen, tengo unas dudas y espero que me respondas urgente:

He visto en la revista que el día 20 de noviembre sale Dreamcast en Japón y la quiero comprar de importación. ¿Crees que hago bien?

Pues, la verdad, ya que la consola sólo va a tardar un año en salir no creo que merezca la pena hacerlo. Te va a costar mucho más cara (ya que los importadores se sacan una buena tajada), y además piensa que también tendrás que comprar juegos de importación. Una pasta, vamos.

¿Qué accesorios necesitaría para que se viera como una PAL?

No sé, no contesto.

¿Cuánto me puede costar incluyendo el «Sonic Adventures»?

Un riñón.

Oscar Monterde Ocaña (Barcelona)

Dudas sobre todo

Hola Yen, estoy interesado en comprar una PlayStation pero antes me gustaría aclarar algunas dudas:

¿Qué me aconsejas comprar la PlayStation, la Nintendo 64 o esperar a Dreamcast?

No lo sé. Pero si sigues esperando saldrá otra nueva consola y seguirás con la duda eternamente.

He visto la preview del juego «Libero Grande» y me quedé boquiabierto, pero ¿tú me lo recomiendas?

Si, como dices, aún no tienes consola y te gusta el fútbol, yo empezaría por «FIFA» o «ISS».

En cuanto a plataformas me mola «Gex 3D», pero ¿crees que merece la pena comprarlo?

Sí. Más en PlayStation.

¿Me puedes recomendar un juego de lucha y otro de rol buenos y a buen precio?

De lucha es imprescindible «Tekken 2» que cuesta 3.490 pesetas en la serie Platinum. Como RPG's no hay Platinum debemos recurrir a la serie "normal" y lo mejor de lo mejor en este género es «Final Fantasy VII» que cuesta 7.990 pesetas.

Tutito Servando (La Coruña)

Un novato en PlayStation

¿Qué tal, Yen?

Me llamo Eduardo y me acabo de comprar una PlayStation y tengo algunas dudas:

¿Cuál es el mejor shoot'em up subjetivo tipo «Doom» para PlayStation?

«Duke Nukem 3D» sería una gran compra, pero tienes en Platinum dos grandes juegos de este género, el propio «Doom» y «Alien Trilogy».

¿Cuál es mejor, «Soul Blade» o «Toshinden»?

Sin duda alguna me quedo con «Soulblade».

¿Crees que he hecho bien comprando PlayStation estando tan cerca Dreamcast?

Pues sí, porque un año entero sin jugar a las maravillas que aparecen en PlayStation sería para tirarse de los pelos. Además, a lo mejor dentro de un año has vuelto a ahorrar lo suficiente (o te toca la lotería) y puedes tener las dos.

¿Cuál es el mejor juego tipo «Tomb Raider»?

Pues los tres «Tomb Raider»: no hay otro que combine de manera tan magistral aventura, plataformas y acción. Cualquiera de los tres (o los tres) sería una fenomenal compra. El primero lo



Jose María Texeira, de Mérida, nos envía este "tutifrutti" discotequero realizado a base de personajes de varios juegos. Graciosete, ¿verdad?

Opinión

Juegos sin traducir.

Hola, me llamo Paco. Antes de nada quiero que sepáis que antes de sentarme a escribir esta carta estaba jugando con mi nuevo juego «Bajo-Kazooie». Todavía no me he pasado ni la mitad del juego y ya he desgastado mi diccionario de inglés. Con esto quiero decir... ¿Qué hace Nintendo España? Lo único que hacen es sentarse a enviar a los tiendas los juegos tal y como están sin molestarse en traducirlos.

No me vale que digan que cuesta mucho dinero traducirlos porque pagamos 10.000 pesetas o más por cada cartucho mientras en Japón y USA están a 5.000 y en su idioma.

También pueden poner la excusa de que en España no se venden muchos juegos y consolas ¡pero cómo se van a vender así! Tengo cuatro juegos y de no ser por los precios tendría el doble o más.

Antes de despedirme quiero felicitar a Infogrames por la traducción y doblaje de su «Mission: Impossible».

Francisco del Valle López (ciudad Real)

Nota de HC: Comprendemos tu enfado, pero en este caso la culpa no es de Nintendo España. Te aseguramos que desde aquí se hace todo lo posible para que los juegos salgan traducidos, pero la última palabra la tienen en Japón...



Giro Zak®
¡EL JUEGO DE LA BOLA DIVERTILOCA!
¡SI NO ME SIGUES, ESTÁS PERDIDO!
¡DE 1 A 6 JUGADORES!
¡6 TIPOS DE JUEGOS!
Gíralo y Busca el COLOR o el NÚMERO que GIROZAK te ordene
BIZAK
EL JUGUETE ES NUESTRO MUNDO
BIZAK, S.A.
Camino Ibarsusi, s/n
48004 BILBAO
¿Eres capaz de demostrar tu HABILIDAD?
Participa en el
Concurso Nacional de Girozak
ALTA TECNOLOGÍA:
Funciona mediante un sensor de gravedad

tienes en Platinum.

¿Está el «Worms» en PlayStation?

Sí, está en Platinum.

¿Va a salir el «Metal Gear Solid»? ¿Cuándo?

Va a salir en marzo y posiblemente en castellano.

Eduardo Pindado Aguilar (Madrid)

«Commandos» en PSX

Hola Yen, me gustaría saber qué juegos saldrán de estrategia y guerra estas Navidades y si va a salir el «Commandos» para alguna consola. Un saludo.

Ya están a la venta la versión Platinum de «Command & Conquers» y «Red Alert: Retaliation». Está previsto «Dungeon Keeper 2», pero no sé si va a llegar a tiempo para las Navidades. También sale un juego de Psygnosis un pelín complicado pera idóneo para estrategas entregados, se llama «Global Domination».

«Commandos» saldrá en PlayStation a finales del próximo año.

Eduardo González Rodríguez (Canarias)

Adiós a Saturn

¡Hola Yen! ¿Cómo te va la vida? Me llamo Lucrecia y tengo 14 años. Me gustaría que me contestaras a estas dudas:

¿Saldrá «Tomb Raider III» en Saturn? ¿Qué juegos de Saturn me recomiendas entre «Resident Evil», «Atlantis» y «House of the Dead»?

Las ranas tendrán pelo antes de que «Tomb Raider III» salga en Saturn. Es más, ya no va a salir ningún juego más para esta consola. Así que puedes ir comprandote esos tres juegos, empezando, eso sí, por «Resident Evil».

¿Se podrían adquirir los dos juegos que existen de «Evangelion» en una tienda especializada en manga?

Esos juegos sólo existen en versión japonesa. Olvídalos.

He oído algo de que va a salir una Saturn blanca además de Dreamcast, ¿es verdad o es un cuento?

Ya hace algún tiempo que salió una Saturn blanca en Japón. La única diferencia que tiene con la gris (allí la Saturn es gris) es que es más barata al abaratarse le coste de algunos componentes.

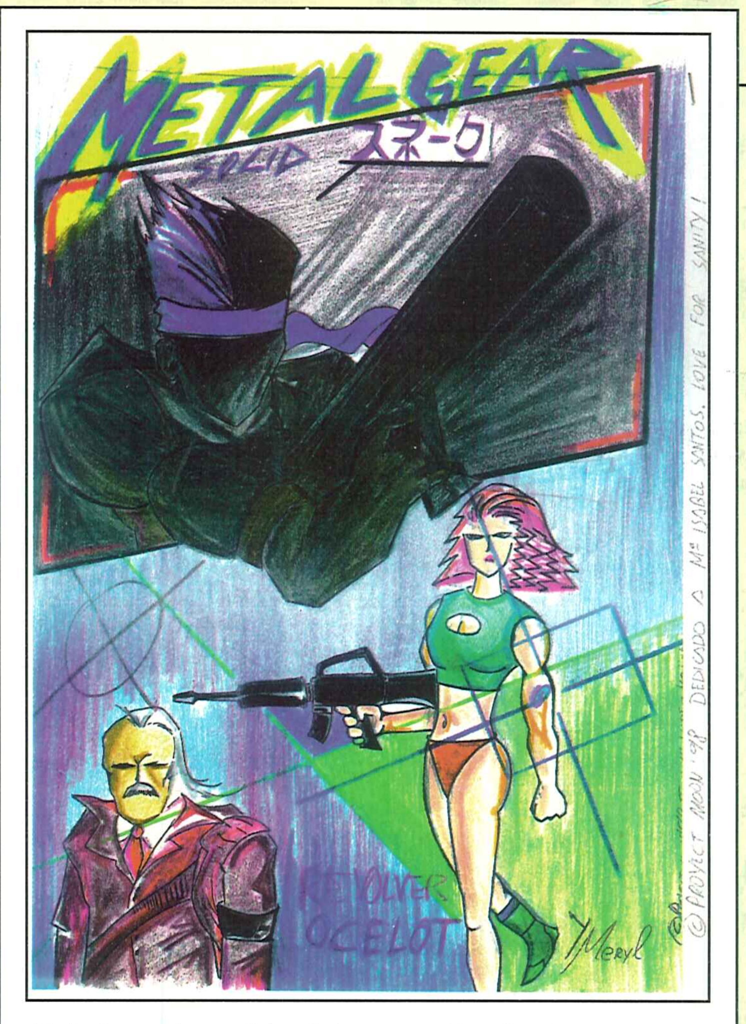
He leído el reportaje de la Dreamcast que me parece una pasada, pero quisiera preguntarte algo sobre el VMS. Ya que este aparatito funciona como una tarjeta de memoria, si se rompiera por algún accidente ¿tendrías que comprar otra o se podría grabar con una tarjeta cualquiera?

No es que el VMS funcione como una tarjeta de memoria es que "ES" la tarjeta de memoria de Dreamcast. Si se te rompe y quieres salvar partidas tendrás que comprar otro.

¿Será Dreamcast mejor que PlayStation 2?

Esta es la pregunta del millón, pero es que todavía no he consultado la carta astral de las consola, ni he echado las cartas, ni he hablado con Rappel...

Lucrecia Souviron (Málaga)



Todavía no ha salido el juego en España, pero este título de Konami ya cuenta con muchos seguidores. Uno de ellos es Keichi Morisato, de Madrid.

¿X o Y?

Hola Yen, tengo una PlayStation con el «Colin McRae» y un millón de dudas en la cabeza:

Me gustan los juegos de plataformas ¿Cuál me recomiendas «Crash Bandicoot 3» o «Spyro the Dragon»?

«Crash» es más plataformas que «Spyro». El juego del dragón es más de investigar y orientarse, resolver algunos pequeños puzzles...

Sin embargo «Crash» requiere más habilidad y es más variado. ¿Qué estilo te gusta más? (a mí personalmente el de «Crash Bandicoot 3».

Me quiero comprar uno de pistola: ¿«Time Crisis» o «Point Blank»?

Creo que «Point Blank» puede ser más duradero, aunque la espectacularidad y la emoción que desprende «Time Crisis» es superior.

¿Qué juego de fútbol me recomiendas?

Si quieres muchas ligas, muchas opciones, jugadores reales, etc, compra «FIFA 99». Si quieres un buen juego de fútbol, espectacular, divertido y barato, compra la edición Platinum de «ISS Pro».

Bruno García Maya (Ciudad Real)



Jorge y Eugenio Rodríguez Romero, de Las Palmas, han unido a dos de los mayores "monstruos" de los videojuegos. Bueno, con Hobby Consolas, tres monstruos.

VENTA POR CORREO APDO. DE CORREOS 78 (28980) PARLA MADRID
TLFNO. 916 421 255 envios 24 horas

POLY

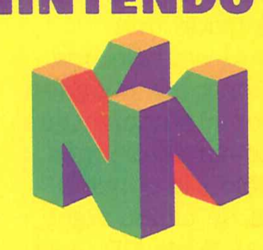
TLFNO DE ATENCION AL CLIENTE (91) 642 12 55

PRECIOS DE JUEGOS EXCLUSIVOS PARA LECTORES DE HOBBY CONSOLAS

SOLO VALIDOS PRESENTANDO TU HC O DICIENDONOSLO AL HACER TU PEDIDO POR CORREO

juguetería POLY
Aurora
CADUCA

NINTENDO64



19.900

PTS/MES 6.633
NINTENDO 64 + SUPERMARIO
+
1000 PTAS DE REGALO*

* CANJEABLES EN LA COMPRA DE UN JUEGO NINTENDO ESPAÑA





TUROK SEEDS OF EVIL

9.490

CON TU JUEGO ZELDA 64 CONSEGUIRAS:
- -GUIA DE TRADUCCION
- -GUIA DE TRUCOS
- -POSTER DE ZELDA

SOLICITA TU TARJETA POLY ES GRATIS Y OBTENDRAS: COMPRAR EN

3 MESES SIN INTERESES
1.000 ptas de REGALO

SOLO POR HACERTELA



19.999

PLAYSTATION
6.666 PTS/MES

PLAYSTATION + CRASH BANDICOOT
PTS/MES
21.990 7.330



8.490

7.490

-LLAVERO REPRODUCCION MINIATURA DE MANDO N64 EN DIFERENTES COLORES.
¡ APROVECHA LA OCASION !

8.490



7.490

TENCHU STEALTH ASSASSINS

8.490



6.990

TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT

8.490

CENTRAL DE DISTRIBUCION
TEL. 916421255 Fax 916420839
FUENLABRADA

PARQUESUR Local 18 y 62
Tel. 916888201 y 916804674
LEGANES

LA VAGUADA Tel/Fax 917396643
MADRID-2

PARQUE ALCORCON
(Edif. Alcampo)
Tel/Fax 916890086
ALCORCON

SEXTA AVENIDA
Tel. 913729132
MAJADAHONDA

LA DEHESA Tel./Fax 918828082
ALCALA DE HENARES

ESTACION RENFE CHAMARTIN
Acceso vía-1
Tel. 913231359 y 913230334
CHAMARTIN

LOS FRESNOS
Tel./Fax 985163531
GIJON

Pº Alberto Palacios,42
Tel. 917971709 Fax 917954455
28021 MADRID

SERVICIO URGENTE DEL HOBBY 363 DIAS AL AÑO DE 10 A 22 ININTERRUMPIDO **ESTACION DE CHAMARTIN**

Ofertas no acumulables, válidas salvo error tipográfico o fin de existencias, hasta final del mes de su publicación

Alucinado con Dreamcast

Hola Yen!

Estoy superalucinado con la pasada que es la Dreamcast y quisiera que me resolvieses varias dudas.

«Resident Evil: Code Veronica» ¿es el tercero o el cuarto de la saga? Lo digo por que por informaciones de Internet parece que es el tercero.

La verdad es que da igual que le ponga un número u otro. Lo cierto es que en todos los sitios lo llaman «Resident Evil 4», aunque quizás lo de el "3" venga por el «Resident Evil: Director´s Cut».

Los juegos basados en la nueva placa arcade de Sega llamada Naomi («Dead or Alive 2», «House of the Dead 2», «Power Stone»...) ¿cuánto tardarán aproximadamente en convertirse a DC tras salir en recreativa?

Depende de muchas cosas, pero en principio es algo prácticamente inmediato al ser la consola y la placa casi la misma cosa. Es decir, el trabajo de programadores y grafistas no debe sufrir apenas ninguna modificación.

Ya es sabido que Sega ha "donado" 5 kits de desarrollo a Square para programar juegos para DC, pero es cierto también que el primer juego de estos para DC va a ser «Saga Frontier 2» o es un rumor?

La verdad es que Square no aparece todavía en la lista Oficial de desarrolladores, aunque, efectivamente, muchos, muchos rumores, apuntan en este sentido. Mi opinión personal es que es muy posible que sea así, pero yo no pondría la mano en el fuego.

¿Qué me puedes decir de la capacidad de la DC con las intros? ¿Serán tan espectaculares al menos como las de PlayStation?

Mucho más. La capacidad de la consola para manejar polígonos, texturas, efectos de luz, es prodigiosa. Es más fácil aprovechar las virtudes teóricas en una animación fija que en un juego, así que tenemos intros alucinantes prácticamente aseguradas. Si te sirve de algo, las que he visto son la bomba.

ASIER

Un forofo del fútbol

Hola Yen, soy David y tengo una PlayStation y una reciente Game Boy Pocket. Quisiera que me respondieras algunas preguntas. Gracias por adelantado.

Teniendo «FIFA 98» ¿qué otros juegos semejantes me recomiendas?

«FIFA 99», pero si quieres probar otro tipo de simulador futbolísticos puedes hacerlo con «ISS Pro» Platinum. Eso sí, te aviso que no tiene jugadores reales ni ligas.

Quiero comprarme el «Copa del Mundo: Francia 98», ¿Es mejor comprar éste o el «Dead Ball Zone»?

El «Copa del Mundo» es prácticamente idéntico al «FIFA 98» con la salvedad de que no tiene las ligas, sólo el Mundial. Teniendo el «FIFA 98» la verdad es que no creo que te merezca la pena. Yo en tu lugar compraría otro juego. «Dead Ball Zone» es un simulador de "deporte futurista" que no está mal aunque cuesta un poco hacerse con los controles. Es peculiar, pero divertido y si te gustan este tipo de experiencias no te va a defraudar.

De todas formas, mi recomendación iría por «FIFA 99».

Sobre la Game Boy: tengo el «World Cup 98» y estoy pensando en comprarme un juego. A lo mejor me compro el «Wario Land 2» o el «Bust A Move 2» ¿Me los recomiendas? Recomiéndame otros juegos.

Sí, te los recomiendo. Cada uno en su género son dos grandes juegos. También te recomendaría «Turok 2», «V-Rally» y «King of Fighter: Heat of Battle», para que tengas variedad.

David Teruel Jorge (Valencia)

Opinión

Reflexiones sobre Dreamcast

Vaya por delante que soy usuario de PlayStation. Quisiera hacer algunas reflexiones acerca de la Dreamcast que seguidamente expongo:

1- Mis más sinceras felicitaciones a los desarrolladores de Dreamcast y a la nueva directiva de Sega. Han creado una máquina impresionante, muy por encima de lo que esperaba y que ha despertado el interés incluso de un "segaescéptico" como yo.

2- Con idéntica justicia vaya mi desprecio a la anterior cúpula de Sega. Han realizado una política comercial tan vil de cara al usuario que la imagen que dejaban cara al público ha obligado a Sega ahora a renegar de su propio nombre (que no aparece en la consola) por sus connotaciones.

3- La euforia con que habéis recibido la consola en HC me parece excesiva y falta de cierto rigor, me recuerda artículos dedicados al Mega CD, a la 32x o al reciente espejismo del 64DD. Tampoco entiendo el fanatismo ciego de los que ya piensan comprarla de importación cuando lo lógico es ser cautos y disponer del año que queda hasta su lanzamiento para juzgarla.

4- En contra de lo que muchos parecéis creer las consecuencias del lanzamiento de Dreamcast sobre la PlayStation y la Nintendo 64 carecen casi de relevancia. Me explico. Su prematuro nacimiento es fruto de las circunstancias de Sega, pero su verdadero rival no serán las actuales máquinas (a las que supera con creces) si no PlayStation 2 y la futura máquina de Nintendo. Y he aquí la cuestión capital: ¿será Dreamcast superior a las contrapartidas de Sony y Nintendo? Si no es así estaremos ante un castillo de naipes.

Marcos Limeres Aguín (Pontevedra)



Ariel Fdo. Recoba Terrón, de Valencia, no está dispuesto a que su héroe, Super Mario, quede en el olvido. De ahí este simpático dibujo para la "prosperidad".

YA a la VENTA en vídeo los números 1, 2 y 3

Inspirado en el exitoso vídeojuego creado por CAPCOM, el famoso estudio de animación MAD HOUSE ha desarrollado esta Fabulosa colección de 4 vídeos.

DYNAMIC IBERIA



La Nueva Imagen del ANIME
(nos estabas esperando)

VAMPIRE HUNTER
The Animated Series

De MAD HOUSE + CAPCOM, una combinación gigante que ha revolucionado el mundo de la animación.

SELECTA VISION S.L.
Calle Roma, 4 08023 BARCELONA
Telèfono 93 - 418 53 00
Fax 93 - 418 88 11
www.selecta-vision.com/otaku

SELECTA VISION

VHS Digital Hi-Fi Stereo

Expansión de Memoria para N64

Hola Yen, soy un recién incorporado a este mundo y, lógicamente, tengo algunas dudas respecto a mi Nintendo 64. ¡Gracias!

He oído que el «Zelda 64» al ser un cartucho de 256 megas necesitará una expansión de memoria que se venderá junto al cartucho, pero que lo encarecerá, ¿es eso cierto?

No. El número de megas no tiene nada que ver con la expansión de memoria de la consola.

El cartucho de expansión de memoria (que Nintendo pondrá a la venta por separado en diciembre) permite que los juegos alcancen una mayor resolución.

«Turok 2» o «Rogue Squadron» son dos de los juegos que lo van a emplear. Sin embargo, eso no significa que no puedas jugar a ellos sin la expansión: simplemente significa que, si la tienes, vas a verlo todo mejor.

«Zelda 64» no necesita ni permite el uso de la expansión de memoria.

Para que un juego se considere bastante rápido ¿a cuántos frames por segundo debe correr? Sé que «F-Zero 64» va a 60 Frames/s y me parecen pocos...

Para que te hagas una idea te diré que el cine funciona a 24 frames por segundo, es decir, pone 24 fotogramas en pantalla en un segundo. Lo cierto es que a partir de ese umbral el ojo humano apenas capta diferencias. 60 frames por segundo es una pasada, palabra.

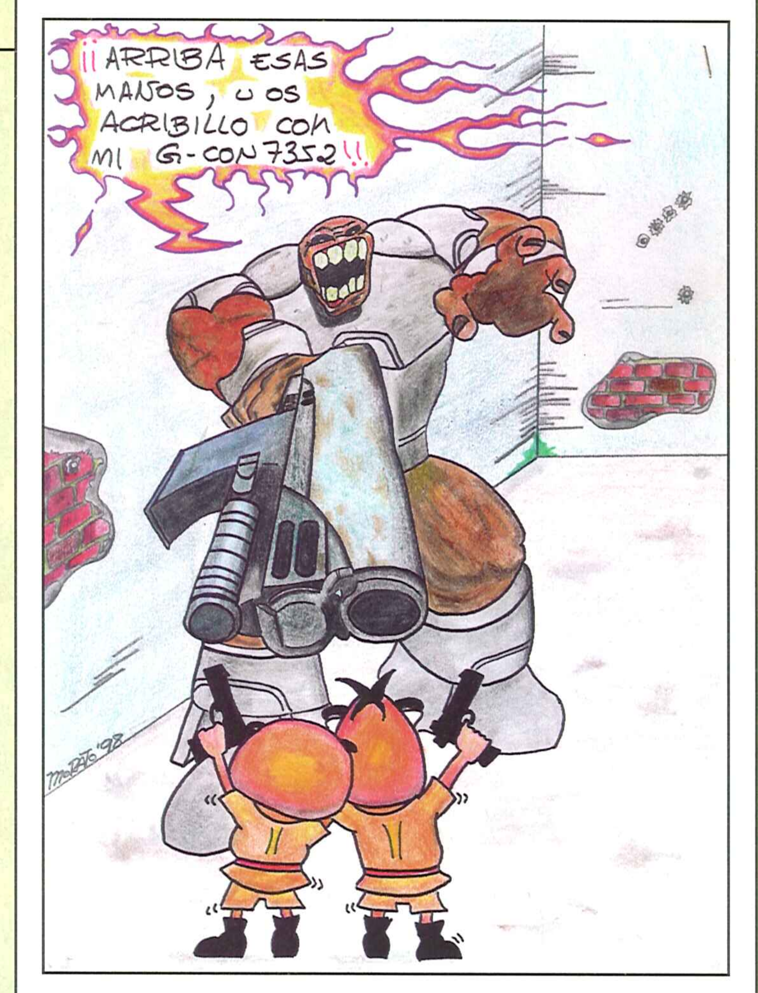
¿Hay alguna forma de trabajar con el Controller Pak (borrar, copiar, ordenar...) sin necesidad de un juego que lo permita?

Sí, sólo que tienes que encender la consola con el start apretado. De todos modos para eso están lo manuales...

No me puedo resistir... la "mejor" intro que he visto en mi consola es la de «Banjo-Kazooie» y no tiene ni comparación con las de PlayStation, ¿Por qué no veo nada así en mi consola?

Porque la memoria de los cartuchos vale dinero (en chips) y una intro como las de PlayStation ocupa muchísima memoria.

David Torrijos (Valencia)



Guillermo Morato Adsuar, de Madrid, les ha puesto las cosas un poco difíciles a los cándidos protagonistas de «Point Blank». Para que jueguen con Fuego...

Resident y similares

Hola Yen, tengo una PlayStation y unas cuantas dudas:

Teniendo «Resident Evil 2» y si aún te pareciera interesante «Resident Evil» ¿te lo comprarías? ¿Es mejor «Alone in the Dark»?

Me compraría el «RE: Director's Cut» que tiene un modo de juego más, es más difícil y con muchas sorpresas.

«Alone in the Dark» (que no sé si todavía lo puedes encontrar) es un juego similar, pero con movimientos menos fluidos, mucho más plano gráficamente, con menos acción y más aire de aventura gráfica que «RE».

Si tienes que elegir, quédate con el «RE: Director´s Cut».

¿Qué tal es «Silent Hill»? ¿Es parecido a «Resident Evil 2»?

Vuélvete a leer el Big in Japan y juzga por ti mismo. Va a ser estilo «Resident Evil» y tiene una pinta alucinante, pero ¿cuándo saldrá?

Dime los mejores juegos de aventura de acción.

La verdad es que no hay muchos y quitando los «Resident Evil» tendríamos que empezar a mezclar géneros. Por ejemplo, la genial saga «Tomb Raider» es una aventura de acción, pero tiene muchas plataformas... «Nightmare Creatures» es un beat'em up con algo de aventura... «El Quinto elemento» y «Batman & Robin» son algo flojillos... Yo me quedo, sin duda, con la saga «Tomb Raider», aunque tengas que pegar un montón de saltos.

¿Cuáles son los mejores juegos de rol en PlayStation?

«Final Fantasy VII», «Alundra» y «Wild Arms». Los tres en castellano.

¿Cuál es mejor «Command & Conquers» o «Risk»?

«C&C» es un juego de estrategia en tiempo real, una gozada. El paso a videojuego de «Risk» no ha sido muy brillante. Es un juego de estrategia mucho más sencillo que el «C&C» y no en tiempo real. Feote y un pelín lento.

Fernando González (León)

Opinión

Si hay algo sobre el sector que quieras contarnos, una queja o una felicitación que transmitir, envía tus cartas al Teléfono Rojo, indicando en el sobre: Opinión.

Envía tus dibujos a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes.
Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir entre una práctica agenda de Dragon Ball, una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.

En colaboración con NORMA Comics

CONCURSO

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

¡Regalamos 20 JUEGOS DE TOMB RAIDER III!

• • • Tenemos una cita. Te reto a una aventura en la cual tendrás que averiguar si las siguientes frases son verdaderas o falsas. Participa y gana uno de los 20 estupendos juegos de Tomb Raider III que sorteamos.

1- Dos de mis nuevos medios de transporte son una canoa y una moto de 4 ruedas.
2- He ampliado mi vestuario con un traje de faralaes.
3- He mejorado mi forma física y ahora puedo avanzar colgada de techos y engancharme de lianas.
4- Podremos visitar lugares como Londres, la Antártida y la India.
5- Una de mis nuevas armas consiste en un pintalabios con un rayo-láser.

Bases del concurso «Tomb Raider III»

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas,a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Hobby Consola. Apartado de correos 400 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «Tomb Raider III»
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTE, que serán premiadas con un juego de "Tomb Raider III" para PlayStation cada uno . El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón del 25 de Noviembre de 1998 hasta el 30 de Diciembre de 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 4 de Enero de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Febrero de la revista Hobby Consolas.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN, S.A. y HOBBY PRESS.







CORE

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre: ....
Apellidos:..................................
....
Dirección: ....
Localidad:..................................
Provincia: ....
C. postal: ....
Teléfono: ....
Respuestas: ....
1: ....
2: ....
3: ....
4: ....
5:..................................

MotoRacer 2

PLAYSTATION

- Los mejores:

Seguro que eso te parecerán estos trucos. Tienes un poco de todo para poder elegir (aunque no tienes porqué ya que puedes tenerlos todos activados al mismo tiempo).



Para ponerlos en marcha introduce las combinaciones en la pantalla del menú principal. Sabrás que te funciona el código si la imagen se borra y vuelve a aparecer.



Completar Superbike Championship (además de modo espejo):
ABAJO, ARRIBA, DCHA., IZQ., IZQ., L1, R1, X.

Completar Moto X Championship:
ABAJO, ARRIBA, DCHA., IZQ., IZQ., L2, R2, X.

Completar Dual Sport:
ABAJO, ARRIBA, DCHA., IZQ., IZQ., CUADRADO, CIRCULO, X.

Modo espejo + Activar Ultimate Championship:
R2, L2, DCHA., ARRIBA, IZQ., TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, X

Te sitúa en la última carrera de Superbike Championship, Moto X Championship y Dual Sport:
R2, R2, R2, L2, L2, L2, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, X.

El resto de motos a una velocidad no superior a 50 km/h:
CIRCULO, CUADRADO, DCHA., IZQ., L1, R1, X.

Desactivar los créditos:
CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, R1, L2, L1, R2, CUADRADO, CIRCULO, X.

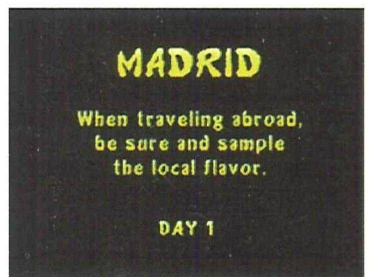
Rampage: World Tour

NINTENDO 64

- Elegir ciudad:



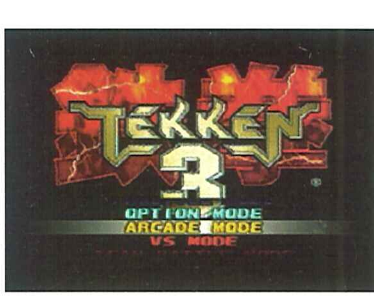
En la pantalla principal mantén presionados los botones C (ARRIBA-C + ABAJO-C + IZQ.-C + DCHA.-C) y el L a la vez. Oirás un sonido que confirma que el truco ha funcionado. Elige "Start Game" y cuando aparezca el nombre de la ciudad presiona START y arriba o abajo para cambiar el país, o izquierda y derecha para cambiar la ciudad. Es un truco la mar de sencillo y que te permitirá conocer mundo.



Tekken 3

PLAYSTATION

- Jugar como un oso Panda:



¡Cómo me gustan a mí esos ositos! Pero también son muy poderosos, así que imagino que estarás deseando probar este truco. En la pantalla de selección de personaje escoge a Kuma y pulsa CIRCULO. Si te acabas de hacer con el juego te preguntarás cómo demonios puedes escoger a Kuma: sólo hay una manera: acabando al menos una vez el juego completo. Difícil ¿verdad?

Forsaken

NINTENDO 64

- Cambiando el modo de juego:

Seguro que ya estabas esperado unos truquitos para este juego y aquí los tienes. Usa cualquiera de estos trucos cuando aparezcan las palabras "Press Start" en la pantalla principal:

Modo Gore: Z, ABAJO, ARRIBA-C, IZQ-C, IZQ-C, IZQ-C, IZQ-C, ABAJO-C

Modo psicodélico: A, R, IZQ, DCHA, ABAJO, ARRIBA-C, IZQ-C, ABAJO-C

Modo Turbo-Crazy: B, B, R, ARRIBA, IZQ, ABAJO, ARRIBA-C, IZQ-C

Modo rejilla: L, L, R, Z, IZQ, DCHA, ARRIBA-C, DCHA-C.

Cada código te dará una visión del cartucho muy diferente. Por cierto, sabrás que los trucos han funcionado si en la pantalla aparecen sus nombres sobre la palabra "ON".

Mortal Kombat 4

NINTENDO 64

- La manera más sencilla de hacer Fatalities:

Seguro que todos estábais esperando este truco desde hace tiempo. Lo cierto es que con él relizar los famosos movimientos finales resulta tan sencillo como pulsar dos botones (ABAJO+B) al final del combate. Para activarlo primero debes entrar en la pantalla de trucos. Para los dispatados que no recuerdan este truco recordaremso que se activaba pulsando durante 10 segundo BLOQUEO+CORRER con la las palabras "Continues 3" iluminadas de la pantalla de opciones. Bueno, una vez que estás dentro activa todas menos "Endings" y comienza a jugar. Ya podrás realizar los sangrientos golpes.

Ei System

Adios al aburrimiento

PRECIOS IVA INCLUIDO

Sony Playstation / Accesorios



Sony Playstation Dual Shock 19.900



Mando Dual Shock 4.190

Volante Mad Catz 12.490

Nintendo 64 / Juegos



Nintendo 64 + Super Mario 64 19.900



Zelda 8.490



F1 Grand Prix 8.490

Sega Saturn / Juegos



Consola Sega Saturn 14.900

1.990 LIQUIDACION JUEGOS SEGA SATURN









Juegos Sony Playstation



!!MAS DE 100 TITULOS EN STOCK!!



MEDIEVIL 7.490

QUINTO ELEMENTO 7.720

TOMB RAIDER III 8.490

SPYRO 7.490

NEED FOR SPEED 3 7.490



APOCALYPSE 8.390



MOTO RACER 2 7.390



ABE'S EXODUS 8.490

RETALIATION 7.390

FORMULA 1 98 7.790

BUST A GROOVE 7.490

FIFA 99 7.490

O.D.T 6.730

TENCHU 8.490

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO. PODRAN VARIAR SIN PREVIO AVISO

Ei SYSTEM COMPUTER SUPERSTORES

www.eisystem.es

MADRID
C/ FRAY LUIS DE LEON 11
C/ GAZTAMBIDE 4

BARCELONA
C/GELABERT 4

ZARAGOZA
C/CONCEPCION
SAIZ DE OTERO 14

VALENCIA
C/CUENCA 62

BILBAO
AVDA SABINO ARANA 67

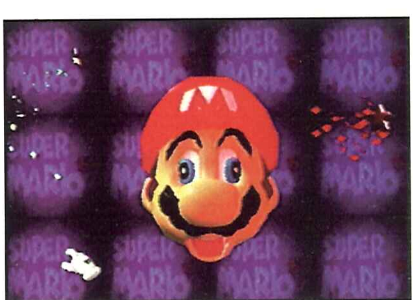


¡¡LLAMANOS 902 100 302!!

Super Mario 64

NINTENDO 64





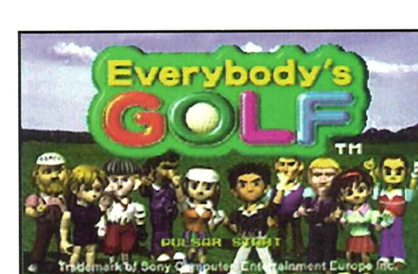
- **Vidas:**

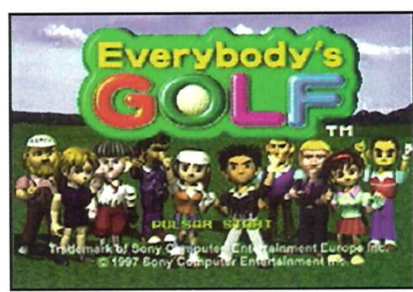
Seguro que algunos de vosotros pensáis que este truco os llega un poquito tarde, pero con él tenéis la oportunidad de concluir el juego sin morir nunca. En realidad no es un truco, sino una pequeña trampita que os permitirá haceros con todas las vidas que queráis. Ve a los arboles que hay cerca de la cascada. En uno de ellos hay escondida una vida extra (cógela subiendo hasta la copa). Una vez que lo has hecho entra en el castillo, vuelve a salir y súbete de nuevo al mismo árbol, la seta verde habrá vuelto a aparecer. Puedes realizar esto las veces que quieras pudiendo así aumentar tu número de vidas hasta el máximo sin correr riesgos (claro que debes tener un poco de paciencia).

Everybody's Golf

PLAYSTATION









- **¿Qué prefieres: izquierda o derecha? :**

Antes se castigaba a los niños zurdos en los colegios para que aprendieran a utilizar su mano derecha, pero nosotros no vamos a hacer lo mismo. Si prefieres que tu golfista sea zurdo ve a la pantalla de selección de personaje, ilumina el que prefieras y pulsa X mientras presionas L1.

- **¿Modo espejo?:**

Pues sí, o es que pensabas que sólo pueden acceder a este trucos los amantes de los juegos de velocidad. Para hacer que los campos estén al revés pulsa X mientras presionas L1 y L2 en la pantalla de selección de campo.

Deadball Zone

PLAYSTATION





- **Acceso a todos los estadios y equipos:**

Un juego un tanto extraño ¿no os parece?, pero a la hora de entrar en esta sección no hay excepciones. Para aumentar las opciones de este juego ve a la pantalla de selección de idioma y escoge el Italiano y mantén pulsados los botones L2, R1, ARRIBA y CUADRADO un ratito, ¿qué cuánto tiempo?, justo hasta que aparezca el nuevo menú que estabas esperando.

1080° Degree Snowboarding

NINTENDO 64





- **Más saltos:**

Junto con los de el juego "Snowboard Kids", estos son los mejores saltos de los juegos de invierno. Toma nota de ellos y empléate a fondo en el modo de práctica para que te salgan perfectamente.

Nombre	Realización	Puntuación
Indy	DCHA. + B + A	200
Indy Nose Bone	ABAJO-DCHA. + B + A	250
Melancholi	B + A	100
Stiffy	ARRIBA-IZQ. + B + A	250
Stalefish	ABAJO-IZQ. + B + A	250
Mute Grab	ARRIBA-DCHA + B + A	250
Tail Grab	ABAJO + B + A	200
Tweak	DCHA. + B + A	300
Method	IZQ. + B + A	200
Nose Grab	ARRIBA + B + A	200
Shifty	DCHA.-ABAJO + B + A	400



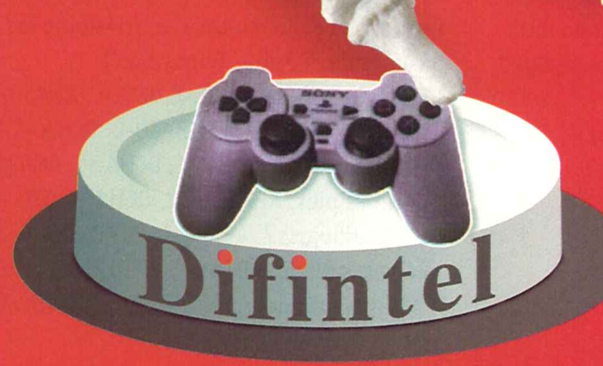


en nuestras tiendas,

no podrás dejar de jugar!!







Circuit Breakers

PLAYSTATION





- Todas las pistas:
Como es un poco triste empezar con sólo cuatro pistas para escoger, queremos que pruebes este código. Comienza a jugar y pulsa Start para pausar. Ve a opciones y entre en "Sound". Ilumina la opción "Effects" y pulsa L1 y L2. Este truco te abrirá las 32 pistas en el modo un jugador.

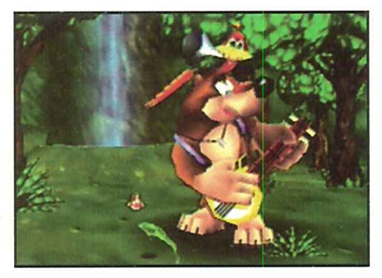
- Modo espejo:
Si los 32 circuitos anteriores no son suficientes, ¿por qué no pruebas a correrlos al revés? Selecciona un circuito y pulsa SELECT +X+CUADRADO mientras los coches entran en el túnel. Te aseguro que si eres un poco observador y el truco ha funcionado te darás cuenta enseguida. Por cierto, este truco sólo funciona en la opción Multiplayer.

- Como de noche:
Entra en la pantalla de selección de circuito y pulsa los botones L1, L2, R1 y R2. Si los faros delanteros de los coches se activan es que el truco ha funcionado. Un gran foco te seguirá durante la carrera, ¿Verdad qué es bonito?

Banjo - Kazooie

NINTENDO 64





- Más códigos:
Recuerdas los trucos del mes pasado. Pues con estos debes hacer algo parecido. Llega a Treasure Trove Cove, coge la piedra del puzzle que encuentras en el castillo de arena y escribe (seleccionando letra por letra) la palabra CHEAT en el suelo. Después utiliza estos códigos para activar los trucos.
LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS: Vidas extra
DONTBEADUMBOGOSEEMUMBO: Items de Mumbo (99)
GIVETHEBEARLOTSOFAIR: Aire infinito
BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS: Huevos infinitos
ANENERGYBARTOGETYOUFAR: A tope de energía
NOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY: Plumas rojas ilimitadas.

Bust a Move 2

NINTENDO 64

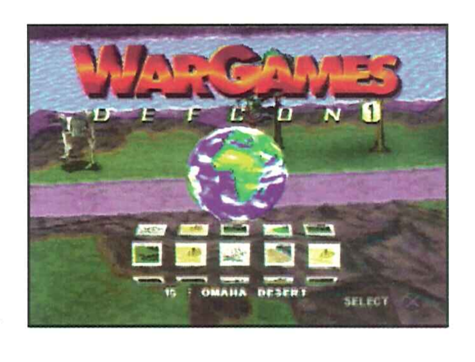




- Personajes escondidos:
En la pantalla principal selecciona "Game Start" y al pasar a la pantalla de selección de juego elige "Puzzle Game". En el mapa que tiene las letras usa el D-Pad con estos códigos: IZQ., IZQ., ARRIBA, ABAJO, L, R, L, R, L + R. Aparecerá un menú donde podrás elegir nuevos personajes. Aunque el juego no cambia para nada con este truco, siempre es importante jugar con el compañero que más te guste.

Wargames Defcon I

PLAYSTATION



- Password:
Seguro que pensáis que es un poco extraño que lo pongamos en singular, pero es que en este caso sólo os hará falta el código del nivel 15 para poder acceder a cualquiera de los otros 14. Primero introduce como password CIRCULO, CUADRADO, CIRCULO, X, CUADRADO, X, TRIANGULO, CIRCULO, X. Sal de la pantalla de opciones y cuando vuelvas a entrar verás que todos los niveles se pueden seleccionar.

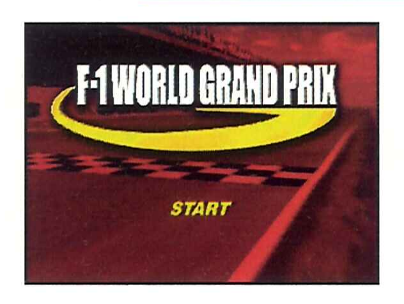
Mission Impossible

NINTENDO 64

- Muchos trucos:
Si todos los meses (y de todos los juegos) pudiéramos dar una lista de trucos tan completa como ésta sería perfecto pero como no suele ser así de bonito aprovecha esta oportunidad. Todos estos trucos se introducen en la pantalla que describe los niveles (justo la que va después de "Posible-Imposible")
Silenciosa: R, L, DCHA.-C, IZQ.-C, ABAJO-C.
Uzi: DCHA.-C, IZQ.-C, ABAJO-C, DCHA.-C,R
Mini-lanza-cohetes: R, L, DCHA.-C, ABAJO-C, IZQ.-C
Grandes pies: ABAJO-C, Z, DCHA.-C, IZQ.-C, R
Como dibujos: Z, ABAJO-C, Z, ARRIBA-C, L
Cabeza grande: ABAJO-C, ARRIBA-C, L, IZQ.-C, L
Más que grande: ABAJO-C, L, L, ARRIBA-C, DCHA.-C

F-1 World grand Prix

NINTENDO 64





- Nuevos pilotos:

En este increible juego de velocidad hay dos personajes esperando a que les encuentres: te explicamos. Primero escoge la opción "Drivers" del menú de "Exhibition". Busca utilizando el mando direccional a Driver Williams y, utilizando la opción "Edit Name" cambia su segundo nombre por CHROME. Retrocede hasta volver a la pantalla del título y vuelve de nuevo a la de pilotos para buscar a tu nueva adquisición: Silver Driver. Para que aparezca el otro piloto Golden Drive debes utilizar el mismo procedimiento pero introduciendo como segundo nombre PYRITE.

- Circuito de bonus:

Para poder pilotar en este circuito deberás introducir como nombre VACATION en el mismo lugar que en los dos trucos anteriores. Ve hasta la pantalla del título y después entra en la pantalla de selección de circuitos del menú "Exhibition"





Chopper Attack

NINTENDO 64

- Nueva pantalla:

Cada vez nos esconden más los trucos, aunque no nos podemos quejar porque siempre averiguamos cómo se llega hasta ellos. En este caso debemos esperar a que aparezca la pantalla donde aparecen "Press Start" y pulsar DCHA., IZQ., ARRIBA, ABAJO, A, B y START. Si el truco ha funcionado entrarás en un nuevo menú donde podrás activar distintas opciones (incluida la selección de nivel).





Future Cop: LAPD

PLAYSTATION

- Passwords

Aquí tienes algunos password que debes introducir en su correspondiente pantalla. Aprovéchalos, son lo mejor de lo mejor.

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas: DISYFISLFY

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault cerradas completas: DITIFISLFL

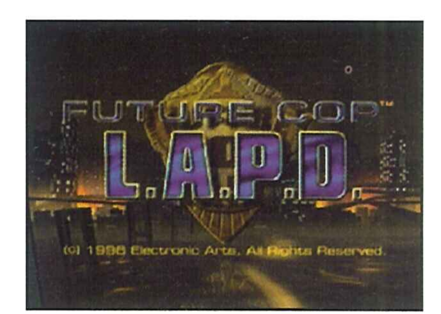
Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas; todas las armas: DYPYFASRHR

Invencibilidad: SIFRGYBERR

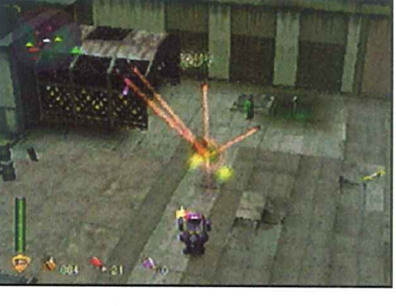
Todas las armas: SYMRGOBRRL

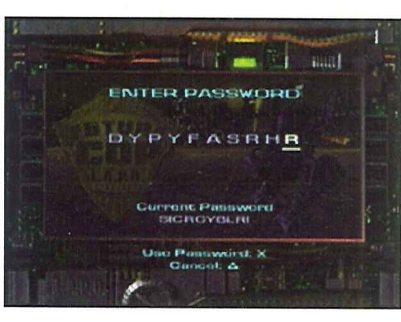
Todas las misiones Crime War y Precinct Assault cerradas completas; todas la armas: DYSIFASRHY

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault cerradas completas; todas las armas; invencibilidad: DYTIFASUHL









- Códigos:

Todos estos códigos debes introducirlos en la pantalla de opciones que sale al pulsar SELECT con el juego pausado. Ilumina la opción "Volume Sound FX" e introduce la combinación. Si el código ha sido correcto al escoger "Quit" y confirmar ("Yes") no abandonarás la pantalla de opciones aunque podrás volver al juego normalmente (bueno salvo por el truco que acabas de activar).

C = CUADRADO   O = CIRCULO   X = CRUZ   S = SELECT

Recargar escudo: C, S, O, X

Avanzar de nivel: C, O, C, O, X, S, X, S

Pasar de azul a negro: C, S, O, X, X, O, S, C

Recargar arma1: C, O, S, X, S, X, O, C

Recargar arma 2:O, X, S, C, O, X, S, C

Recargar arma 3: C, S, C, O, S, X

De más (arma 1): O, O, O, X, X, X, O, S

De más (arma 2): C, C, C, O, X, O, X

De más (arma 3): C, O, C, S, X, C, O

Añade 200 puntos (Precinct Assault): O, C, O, X, S, C, X

Invencibilidad: O, O, S, S, O, S, X, C

Si después de todos estos trucos sigues teniendo problemas...


¡¡¡TU PRÓXIMO JUEGO!!!
CONTIENE VIDEO
"Aprende a jugar en 1/2 hora"
LAS 7 PUERTAS
JUEGO - HOBBY DE ESTRATEGIA Y ACCIÓN
www.las7puertas.com
Colecciona las figuras de metal de Las 7 Puertas (Escala: 54mm.)
ALIAN
EL UNICO JUEGO DE MESA CON:
1 INTERNET: Partidas gratis para toda la vida.*
2 VIDEO: "Aprende a jugar en media hora".
3 HOBBY: Colección de figuras de metal.
4 Mucha acción.
5 Miles de estrategias, crea la tuya propia.
6 Las chicas también juegan.
7 Monta tu propio club.
infórmate en el: 91 777 65 21
* Mientras dure la web de "Las 7 Puertas"
LIBERA 100

Kobe Bryant in NBA Courtside

NINTENDO 64



- Grandes cabezas:

Este código hará que a todos los jugadores que estén en el partido les aumente considerablemente el tamaños de su cabeza. Pausa en cualquier momento el juego y, usando el mando direccional, presiona DCHA., DCHA., IZQ., R, Z, START, A, START, A, START y Z. Si el juego sigue pausado vuelve a la partida y observa su resultado.

Assault

PLAYSTATION





- Algunos códigos:

Todos estos trucos se introducen en la pantalla "Press Start". Sólo tienes 3 segundos para cada uno así que tus dedos deben ser muy rápidos. Si lo haces correctamente la pantalla parpadeará y el truco aparecerá como activado en la parte superior.

Grandes cabezas de los luchadores: CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, ARRIBA, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO.

Grandes cabezas de los aliens: CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, ARRIBA, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, X.

Mayor velocidad: X, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, L2, R2.

Colorido: IZQ., IZQ., IZQ., IZQ., IZQ., IZQ., IZQ., IZQ., IZQ., IZQ.

Gex 64

NINTENDO 64





- 99 vidas:

Qué mejor que contar con más vidas que un gato para que tu lagarto preferido no tenga problemas en su mundo. Entra en la pantalla de Password e introduce

M758FQRW3J58FQRW4!

Si quieres saber que el truco ha funcionado pausa y entra en la pantalla de "Status". Además este truco te sorprenderá porque tiene más ventajas.

NFL Xtreme

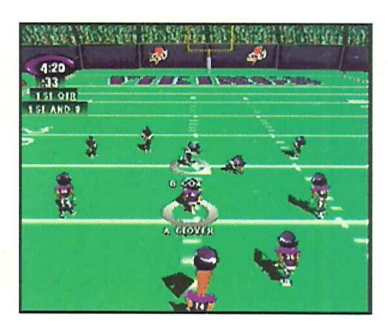
PLAYSTATION

- Alteraciones genéticas:

Lo de la oveja Dolly ha llegado también a los juegos y si no lo creéis usad este truquito. En el menú principal elige la opción "Rosters". En esta pantalla selecciona "Create Free Agent" y en su correspondiente menú usa cualquiera de estos códigos:

GEORGE GIRAFFE	Como su propio nombre indica...
LAMEBOY LENNY	El más veloz
BIGHEAD BOBBY	Modo cabezón
MONKEY MICKY	Unos brazos muy monos
TINY TOM	Pequeñitos





TENCHU

PLAYSTATION

- Recargar el escudo:

Pausa en cualquier momento el juego y pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., CUADRADO, TRIANGULO. Si en truco ha funcionada escucharás un sonido.

- A tope de munición:

Podrás poner los contadores de munición a 99 al activar este truco. Pulsa L1 y, sin soltarlo, presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., CUADRADO, TRIANGULO en la pantalla de selección de armas.

- Más armas:

Pulsa L2 y, sin soltarlo, presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., CUADRADO, TRIANGULO en la pantalla de selección de armas.

- Más tipos de armas:

Pulsa R1 y, sin soltarlo, presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., CUADRADO, TRIANGULO en la pantalla de selección de armas.

- Selección de nivel:

Selecciona un personaje y después pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., CUADRADO, TRIANGULO en la pantalla siguiente sin dejar de presionar R2.

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte.
Dirige tus peticiones a
"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 (Madrid).
Nuestros expertos te resolverán el problema.

Jose Antonio (Tarragona)

Tengo una PlayStation y me gustaría saber dónde puedo conseguir la "Nuez de Algarrobo" para conseguir un nuevo "chocobo" en el Final Fantasy VII.

Sólo podrás conseguir estas nueces robándoselas a los peligrosos Vlakorados que encontrarás en los bosques que hay cerca de la Ciudad Huesos

Laura Guerra (Melilla)

Hola a todos, soy una chica de 13 años, quisiera saber algún truco para ver el final de Castelvania Vampires' Kiss de Super Nintendo. Muchas gracias.

Seguro que podrás verlo utilizando el último password aunque no estoy muy segura de saber escribirlo correctamente. Intenta este. ROJO ROJO ROJO / AZUL AMARILLO VERDE / AMARILLO AMARILLO AZUL.

Alejandro Gomez (Barcelona)

Jola, tengo el Ultimate Mortal Kombat 3 de Sega Saturn y me gustaría saber si hay un truco para hacer fatalitis dándole solamente a un botón. Gracias.

Aunque no es exactamente lo que nos pides puedes pobrar este truco que se introduce en la pantalla Vs. combinado los botones A, B y C de ambos mandos (vamos, los típicos trucos del MK). El código es 722-722.

Pablo de la Torre (Madrid)

Hola, tengo una PlayStation con un Alien Trilogy y me gustaría saber si hay algún truco para tener todas las armas y otro para tener munición infinita ¡Gracias!

Pues tenemos por aquí un password que puede que te interese porque con él activarás el nuevo menú de trucos. ¿Qué me dices? ¿Sí? Prueba 1GOTP1NK8C1DBOOTSON.

Jerónimo

Hola, me llamo Jerónimo, tengo 15 años y el fabuloso juego de Sega Saturn "Virtua Figter 2". Me gustaría que me dijerais algunos trucos de este juego como coger a Dural o pantallas secretas. Por favor. Gracias.

Para jugar con Dural en el modo dos jugadores uno de ellos debe situar el cursor de la pantalla de selección de personaje sobre Lion y el otro sobre Akira. Una vez que estéis bien situados pulsad Abajo, Arriba, Dcha. y A+Izq.

Víctor Soldevilla (Barcelona)

Tengo un amigo que tiene un PlayStation y, con ella, el Abe's y el FIFA'98. ¿Me podríais dar unos trucos para él y para mí? ¡Muchísimas gracias!

Pues respetando las normas sólo te daré el primero. Para tener acceso a todos los niveles ve a la pantalla del menú principal e ilumina la palabra "Options". Ahora presiona R1 y, sin soltarlo pulsa Abajo, Dcha., Izq., Dcha., Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Dcha., Izq.

Sandra Gonzalez (Jaén)

Hola, me llamo Sandra y necesito vuestra ayuda. Tengo el juego Donkey Kong Country desde hace tiempo pero no he conseguido llegar al 100%. Me falta encontrar la pantalla secreta del Nivel 1 de la fase Chim Caverns. Gracias por vuestra ayuda.

Pues esta habitación no es difícil de encontrar, sólo tienes que dejarte caer justo antes de comenzar la subido en vertical que hay al poco de subir a la plataforma móvil. De nada.

David Pareja (Madrid)

Queridos amigos: Me gustaría que me dijerais nuevos trucos de "Fatal Fury" de la Mega Drive. Muchisisisisimas gracias. Un beso.

Hombre, muy nuevos, muy nuevos tampoco pueden ser, vamos a ver si te sirve éste. Cuando pierdas una partida pulsa A, B, C y Arriba al mismo tiempo en la pantalla de continuar. Esto te dará un crédito más y, cuantas más veces lo hagas mejor (lógicamente).

Angel Flores (Barcelona)

¡Hola amigos de HobbyConsolas! Soy Angel y escribo para ver si me echáis una mano con un truco de Mega Drive. Es el Mortal Kombat, los fatalities de Cage, Kano, Lui Kang y Sonya. Muchísimas gracias por adelantado.

Bueno, anota:

Sonya: Delante, Delante, Atrás, Atrás, A.

Cage: Delante, Delante, Delante, A.

Kano: Cerca del enemigo botón A.

Luy Kang: Cerca del enemigo giro de 360 grados.

Juan Antonio Hierro (Lugo)

Hola amigos de Hobby Consolas. Me gustaría saber si me podríais decir algún truco del Fifa International Soccer como el mejor equipo. Es el juego de Super Nintendo. Gracias.

Para hacer que aparezca ese truco presiona A, A, B, B, Y, Y, X, X en la pantalla del menú de opciones. Si quieres que tu portero sea el mejor presiona A, A, A, A, Y, Y, Y, Y en la misma pantalla.

José García (Madrid)

Hola. Me llamo Pepo y me gustaría saber si hay algún truco para mi juego Tiny Tonn de Game Boy. Gracias.

Pues tienes un truco que te permitirá tener más juegos en el mismo. Pulsa B y Start en la pantalla del título y verás como aparece un nuevo menú. Anímate.

Jesús García Barea (Málaga)

Hola, me llamo Jesús y tengo una Play Station.

Desearía que me facilitarais algunos trucos del Duke Nuken, del Auto Destruct y preguntaros donde están las tablas de marcadores del Porche Challange. Un saludo y gracias anticipadas.

Cumpliendo las normas sólo te daré un de los que me pides. En el Auto Destruct comienza a jugar, pausa el juego y presiona Arriba, Abajo, Izq., Dcha., Abajo, Dcha., L1, R1, R1 y verás como aparece una nueva opción. Desde ella podrás introducir muchas claves de trucos como L1, R1, Arriba, Circulo, Abajo, Cuadrado, Dcha., R1, L1 para tener más dinero o L1, R1, L1, Arriba, Abajo, Circulo, Abajo, Dcha., Izq., Cuadrado, R1 para acceder al menú del coche. Esperamos que te sirvan de

CONCURSO CRASH BANDICOOT WARPED

¡REGALAMOS 20 JUEGOS!

LA ESTRELLA DE LAS PLATAFORMAS DE PLAYSTATION VUELVE CARGADO DE SABROSAS MANZANAS Y FANTÁSTICAS AVENTURAS.

PARTICIPA Y AVERIGUA LAS RESPUESTAS CORRECTAS A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS Y ENTRA EN SORTEO DE UNO DE LOS VEINTE JUEGOS DE «CRASH BANDICOOT WARPED» QUE REGALAMOS.

PREGUNTAS:

1- ¿QUÉ NOMBRE RECIBE LA NUEVA OPCIÓN DONDE EL TIEMPO SE CONVERTIRÁ EN NUESTRO ENEMIGO?
A- TIME TRIAL
B- TIME TEAM

2- ¿CÓMO SE LLAMA LA NUEVA COMPAÑERA DE CRASH?
A- LUPITA
B- CRASHI

3- ¿CON QUÉ NUEVOS MEDIOS DE TRANSPORTE PODREMOS VIAJAR?
A- MOTOCICLETA, AVIÓN, Y JET SKI....
B- MOTO-CARRO, SIDECAR Y UN DOS CABALLOS

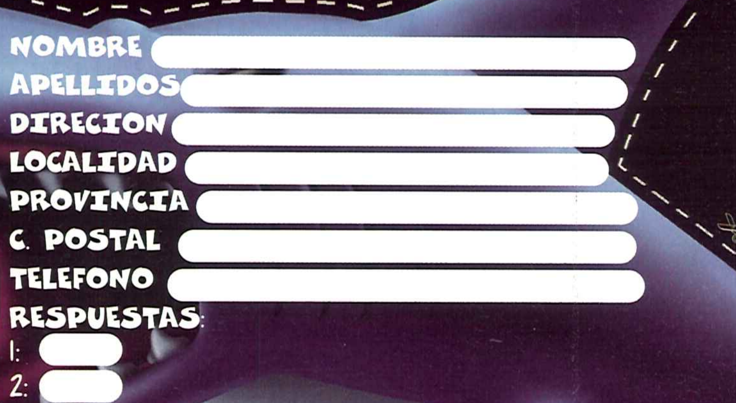
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation

BASES DEL CONCURSO CRASH BANDICOOT WARPED:

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Hobby Consola. Apartado de correos 400 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «Crash Bandicoot Warped»
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTE, que serán premiadas con un juego de «Crash Bandicoot Warped» para PlayStation cada uno . El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de Noviembre de 1998 hasta el 30 de Diciembre de 1998.
4. La elección de los ganadores se realizará el 4 de Enero de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Febrero de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMET y HOBBY PRESS.

CUPON DE PARTICIPACION



Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos reunidas en dos revistas.



• • • • • • • Nº 1

BROKEN SWORD / BROKEN SWORD II
12 páginas con todas las claves para resolver esta emocionante aventura gráfica

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
TODOS los golpes, TODOS los luchadores, TODOS los trucos

RESIDENT EVIL
Descubre en 6 páginas todos los pasos de esta sensacional aventura

DRAGON BALL FINAL BOUT
Revelamos TODOS los trucos junto con TODOS los personajes de esta sensacional saga

ABE´S ODDYSEE
36 completísimas páginas que te ayudarán a llegar al final de este genial juego

FINAL FANTASY VII
Descubre en 24 páginas todos sus trucos y enigmas

TOMB RAIDER I Y TOMB RAIDER II
Te contamos en 36 páginas todas las claves para completar las dos aventuras

A la venta por sólo 695 Ptas.



• • • • • • • Nº 2

RESIDENT EVIL 2
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies

GRAN TURISMO
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras

FORSAKEN
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´em up"

MEN IN BLACK
8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas

ALUNDRA
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol

DEAD OR ALIVE
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas

Muy pronto a la venta la Guía PlayStation nº 3

ES UNA PUBLICACIÓN DE HOBBY PRESS



CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 1)

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2)
Al precio de 695 PTA cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....

Calle ....

Localidad .... Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....

☐ Contra Reembolso (sólo para España)

Fecha y Firma

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 91 654 84 19 ó 91 654 7218. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 91 654 58 72

Concurso



¡Regalamos 25 Giro Zak!

Y entra en sorteo de uno de los 25 «Giro Zak» que sorteamos. Averiguando la respuesta de esta sencilla pregunta:

¿Hasta cuántos jugadores pueden participar simultáneamente?





Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. postal:
Telefono:
Respuesta:

Bases del concurso «Giro Zak»

1. Para participar, envía el cupón a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400. Alcobendas, Madrid.Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «Giro Zak»
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuesta correcta se extraerán 25, y sus remitentes serán premiados con un «Giro Zak» cada uno . El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de Noviembre de 1998 hasta el 30 de Diciembre de 1998.
4. La elección de los ganadores se realizará el 4 de Enero de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Febrero de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: BIZAK y HOBBY PRESS.

ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

DAYTONA USA 2

VELOCIDAD AMERICANA A LA JAPONESA





Mucho han tardado los programadores de AM#2 en ofrecernos la segunda parte de uno de los juegos más legendarios de los salones, el simulador de coches que marcó un antes y un después en la historia moderna de las máquinas arcade.

Ahora, cuando parece que el Model 3 no va a acoger muchos más juegos -Sega ya está a punto de estrenar una nueva placa- AM#2 se aprovecha de la versión más potente de este hardware (Model 3 Step 2, el mismo que sirvió para realizar «Sega Rally 2») y nos presenta este «Daytona USA 2», un juego que mantiene las constantes vitales de la primera parte, pero con una calidad técnica multiplicada por diez.

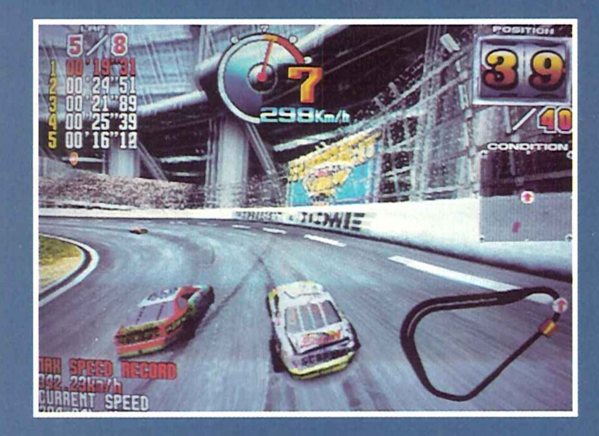
De este modo nos encontramos con los clásicos tres circuitos, Principiante (muy similar al de la primera entrega), Avanzado y Experto, y otros tantos coches que a su vez ofrecen diferentes niveles de conducción.

Con esta base, Sega vuelve a proponernos una competición salvaje, en la que además de intentar conducir a toda velocidad, hay que evitar las embestidas -o provocarlas, si es en nuestro beneficio- de las decenas de coches que compiten en cada carrera, hasta 40 en algunos casos. No es extraño pues que nuestro bólido acabe hecho un higo al final de cada recorrido.

Como buen arcade, además de intentar remontar posiciones a lo largo de las carreras (el jugador siempre empieza en último lugar) el objetivo es ir cumpliendo con los tiempos de paso, de otro modo no habrá forma de llegar al final del trayecto.

«Daytona 2» es emoción con mayúsculas, con todo el espectáculo que es capaz de ofrecer el Model 3 -impresionante el segundo recorrido ambientado en un parque de atracciones- una banda sonora de lo más potente, y un mueble que transmite hasta el volante con asombrosa fidelidad todas los percances que vaya sufriendo el coche a lo largo de la carrera. Si además se trata de la versión "linkada" para cuatro jugadores, como la que tuvimos el honor de probar para hacer este reportaje, la diversión alcanza cotas impagables.







SEGA SIGUE SIENDO EL REY DE LA VELOCIDAD EN LOS SALONES. ESTA SEGUNDA ENTREGA DEL MÍTICO DAYTONA USA, ASÍ LO DEMUESTRA.







Como ocurría en la primera parte, el juego alcanza su máxima expresión en la competición para cuatro jugadores. Uno de sus grandes atractivos es la posibilidad que tienen los jugadores de golpear con sus coches a los rivales y provocar colisiones en su beneficio. Esto aporta mucha más diversión al juego.







El juego presenta tres coches para elegir: Easy, Normal y Hard. Lógicamente, el más fácil de conducir es también el más lento, y a la inversa.



Del mismo modo, contamos con tres circuitos para competir. El primero es el más sencillo y el más corto. El último ofrece una dificultad bastante elevada.





PlayStation



www.centromail.es

PLAYSTATION DUAL SHOCK

19.900



PLAYSTATION DUAL SHOCK + PACK PERIFÉRICOS



23.900

ACTION REPLAY PRO DATEL



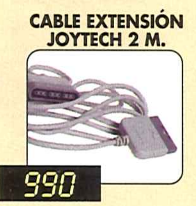

8.990

CABLE EURO-AV (RGB)



5.700

CABLE EXTENSIÓN JOYTECH 2 M.



990

CONTROL PAD JOYTECH PLUS COLOR

AZUL / BLANCO / GRIS / PLATA / ROJO



1.990

CONTROLLER

BLANCO / GRIS / GRIS OSCURO / NEGRO



2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK



4.500

GAMEBOOSTER DATEL



8.990

JAM!!



11.900

JOYSTICK ANALOG



10.990

JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE



6.990

JOYSTICK BIOGRIP



2.990

MALETIN CONSOLE CASE



3.200

MALETIN JUEGOS CD CASE



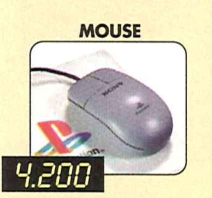
2.100

MEMORY CARD

BLANCA / TRANSPARENTE / GRANATE / AMARILLA / VERDE / AZUL / NEGRO / GRIS

2.100

MOUSE



4.200

MULTI TAP



4.900

PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)



4.900

PISTOLA G-CON 45



6.990

RF-UNIT PAL B JOYTECH



2.290

RFU ADAPTOR



3.500

VOLANTE PER4MER TURBO WHEEL+PEDALS



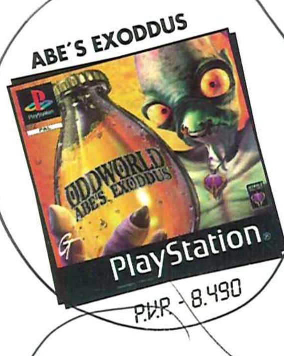
7.990

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK 2

12.990

Recomendados

ABE'S EXODDUS



P.V.P. - 8.490

ALL STAR TENNIS '99



P.V.P. - 7.490

CRASH BANDICOOT 3



P.V.P. - 7.490

DUKE NUKEM: TIME TO KILL



P.V.P. - 8.490

FIFA '99



P.V.P. - 7.490

FORMULA 1 '98



P.V.P. - 7.990

MEDIEVIL



P.V.P. - 7.490

SPYRO THE DRAGON



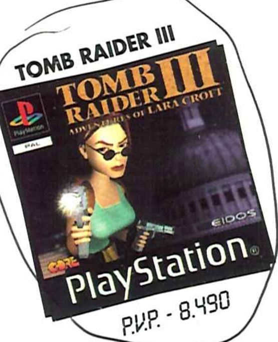
P.V.P. - 7.490

TEKKEN 3



P.V.P. - 7.990

TOMB RAIDER III



P.V.P. - 8.490



www.centromail.es

PlayStation

VEN A CONOCER LOS CENTROS MAIL

ABE´S ODYSEE
P.V.P. - 3.990

ACTUA GOLF 3

P.V.P. - 7.990

ACTUA SOCCER
P.V.P. - 3.490

ACTUA TENNIS
P.V.P. - 7.490

ADIDAS POWER SOCCER

P.V.P. - 3.490

AIR COMBAT
P.V.P. - 3.490

ALIEN TRILOGY

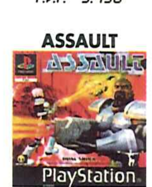
P.V.P. - 3.990

ALUNDRA

P.V.P. - 7.490

APOCALYPSE

P.V.P. - 8.490

ASSAULT

P.V.P. - 7.990

AZURE DREAMS

P.V.P. - 7.990

B-MOVIE

P.V.P. - 8.490

BABY UNIVERSE

P.V.P. - 6.990

BATMAN & ROBIN

P.V.P. - 8.490

BATTLESHIP

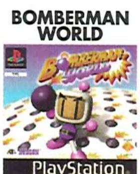
P.V.P. - CONS.

BIO FREAKS

P.V.P. - 8.490

BLASTO

P.V.P. - 6.990

BOMBERMAN WORLD

P.V.P. - 6.990

BREATH OF FIRE III

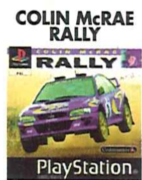

P.V.P. - 7.490

BUST-A-GROOVE

P.V.P. - 7.490

BUST-A-MOVE 2

P.V.P. - 3.990

COLIN McRAE RALLY

P.V.P. - 8.490

COLONY WARS: VENGEANCE

P.V.P. - 7.490

COMMAND & CONQUER

P.V.P. - 3.990

COMMAND & CONQUER RETALIATION

P.V.P. - 7.490

CONSTRUCTOR

P.V.P. - 7.490

COOL BOARDERS 3

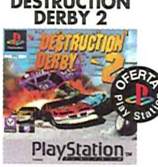
P.V.P. - 7.490

CRASH BANDICOOT

P.V.P. - 3.490

CROC

P.V.P. - 3.990

DESTRUCTION DERBY 2

P.V.P. - 3.490

DODGEM ARENA

P.V.P. - 8.990

DOOM

P.V.P. - 3.990

DRAGON BALL FINAL BOUT

P.V.P. - 8.990

EVERYBODY´S GOLF

P.V.P. - 6.990

FINAL FANTASY VII

P.V.P. - 7.990

FLUID

P.V.P. - 6.990

FORMULA 1

P.V.P. - 3.490

FORMULA 1´97

P.V.P. - 4.990

FORSAKEN

P.V.P. - 3.990

FUTURE COP LAPD 2100

P.V.P. - 7.490

G-DARIUS

P.V.P. - 6.990

GLOBAL DOMINATION

P.V.P. - 7.490

GRAN TURISMO

P.V.P. - 7.490

GRAND THEFT AUTO

P.V.P. - 4.990

HEART OF DARKNESS

P.V.P. - 7.490

HERCULES

P.V.P. - 3.490

HUGO

P.V.P. - 7.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO

P.V.P. - 3.890

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98

P.V.P. - 8.490

INTER. TRACK & FIELD

P.V.P. - 3.890

KNOCKOUT KINGS ´99

P.V.P. - 7.490

LEMMINGS

P.V.P. - 4.990

LIBERO GRANDE

P.V.P. - 7.490

LOADED

P.V.P. - 3.490

MADDEN NFL ´99

P.V.P. - 7.490

MEGAMAN 8

P.V.P. - 7.990

MEGAMAN BATTLE & CHASE

P.V.P. - 7.990

MEGAMAN LEGENDS

P.V.P. - 7.490

MEGAMAN X4

P.V.P. - 7.490

MICHAEL OWEN´S WORLD LEAGUE SOCCER ´99

P.V.P. - CONS.

MICKEY´S WILD ADVENTURE

P.V.P. - 3.490

MICRO MACHINES V3

P.V.P. - 4.490

MORTAL KOMBAT 4

P.V.P. - 8.490



IVA INCLUIDO

PlayStation

CENTRO MAIL

www.centromail.es

MORTAL KOMBAT TRILOGY



P.V.P. - 3.990

MOTO RACER 2



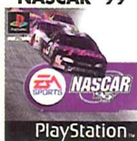
P.V.P. - 7.490

MR. DOMINO



P.V.P. - 8.490

NASCAR '99



P.V.P. - 7.490

NBA LIVE '99



P.V.P. - 7.490

NFL BLITZ

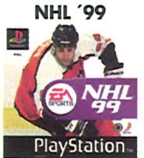


P.V.P. - CONS.

NFL XTREME

P.V.P. - 7.490

NHL '99



P.V.P. - 7.490

NINJA

P.V.P. - 8.490

O.D.T.



P.V.P. - 6.990

PANDEMONIUM



P.V.P. - 3.490

PEQUEÑOS GUERREROS



P.V.P. - 7.490

PET IN TV



P.V.P. - 6.990

POCKET FIGHTER



P.V.P. - 7.490

POINT BLANK



P.V.P. - 6.990

POINT BLANK (+ PISTOLA)



P.V.P. - 11.990

PORSCHE CHALLENGE



P.V.P. - 3.490

PSYBADEK



P.V.P. - 7.490

R-TYPES



P.V.P. - 7.490

RAYMAN



P.V.P. - 3.290

RESIDENT EVIL



P.V.P. - 3.990

RESIDENT EVIL 2

P.V.P. - 8.990

RIDGE RACER REVOLUTION



P.V.P. - 3.490

RIVAL SCHOOLS



P.V.P. - 7.490

ROAD RASH



P.V.P. - 3.990

ROGUE TRIP



P.V.P. - 8.490

RUSHDOWN



P.V.P. - 7.990

SAN FRANCISCO RUSH



P.V.P. - 7.490

SCARS



P.V.P. - 7.490

SENTINEL RETURNS



P.V.P. - 7.490

SHADOW GUNNER



P.V.P. - 7.490

SNOW RACER '98



P.V.P. - 7.990

SOVIET STRIKE



P.V.P. - 3.990

SPICE WORLD



P.V.P. - 4.990

STREET FIGHTER COLLECTION



P.V.P. - 7.490

SUPER CROSS '98



P.V.P. - 7.490

SUPER PANG COLLECTION



P.V.P. - 7.490

TEKKEN 2



P.V.P. - 3.490

TENCHU STEALTH ASSASSINS



P.V.P. - 8.490

TENNIS ARENA



P.V.P. - 4.990

TEST DRIVE 4x4



P.V.P. - 7.490

TEST DRIVE 5



P.V.P. - 7.490

THE FIFTH ELEMENT (EL QUINTO ELEMENTO)



P.V.P. - 7.490

THE UNHOLY WAR



P.V.P. - 8.490

TIGER WOODS '99



P.V.P. - 7.490

TIME CRISIS



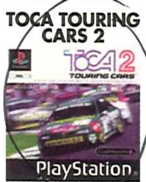
P.V.P. - 3.490

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



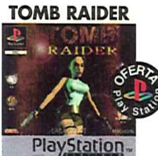
P.V.P. - 4.990

TOCA TOURING CARS 2



P.V.P. - 8.490

TOMB RAIDER



P.V.P. - 4.990

TOMBI!



P.V.P. - 7.490

TOSHIDEN



P.V.P. - 3.490

TOTAL NBA '98



P.V.P. - 6.990

V-RALLY



P.V.P. - 4.990

V2000



P.V.P. - 5.990

VICTORY BOXING 2



P.V.P. - 8.490

WARGAMES



P.V.P. - 7.490

WILD 9



P.V.P. - 8.490

WILD ARMS



P.V.P. - 6.990

WIPE OUT 2097



P.V.P. - 3.490

WWF WARZONE



P.V.P. - 7.490

X-MEN VS STREET FIGHTER



P.V.P. - 7.490

XENOCRACY



P.V.P. - 4.990

ZERO DIVIDE 2



P.V.P. - 6.990

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.

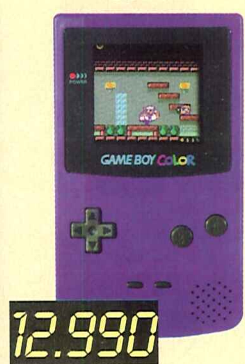
pedidos por teléfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL

Super Nintendo GAME BOY



GAME BOY COLOR


12.990

GAME BOY



6.990

GAME BOY POCKET


8.990

GAME BOY POCKET COLORES







8.990

ADAP. CORRIENTE GAMESTER GB POCKET



990

BATERÍA POWERPACK GAMESTER GB POCKET



2.490

GAME BOY CAMARA



8.690

GAME BOY PRINTER



9.490

GAME BOY PRINTER PAPEL



1.490

LUPA + LUZ GAMESTER (LIGHT MAGNIFIER)



1.490

MULAN


P.V.P. - 5.990

ALLEYWAY



P.V.P - 2.990

ASTERIX & OBELIX



P.V.P - 3.990

BIONIC COMMANDO



P.V.P - 3.490

BUGS BUNNY & LOLA BUNNY


P.V.P - 4.990

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE



P.V.P - 3.990

BUST-A-MOVE 3 DX


P.V.P - 4.990

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



P.V.P. - 5.990

CASTLEVANIA LEGENDS


P.V.P - 5.790

DONKEY KONG LAND 2



P.V.P - 3.990

GAME & WATCH GALLERY 2



P.V.P - 4.990

GARGOYLE´S QUEST



P.V.P - 3.490

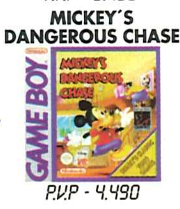
GOEMON (MYSTICAL NINJA)


P.V.P - 5.490

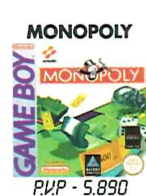
INTER. SUPERSTAR SOCCER


P.V.P - 5.890

KING OF FIGHTERS: HEAT OF BATTLE


P.V.P - 5.890

LA SIRENITA


P.V.P - 4.490

MEGAMAN II



P.V.P - 2.990

MICKEY´S DANGEROUS CHASE


P.V.P - 4.490

MONOPOLY

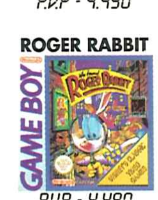

P.V.P - 5.890

NBA JAM ´99



P.V.P - 5.990

PEQUEÑOS GUERREROS


P.V.P - 5.990

POCKET BOMBERMAN



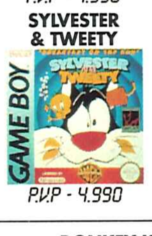
P.V.P - 4.990

QUEST FOR CAMELOT



P.V.P - 5.990

ROGER RABBIT


P.V.P - 4.490

STREET FIGHTER II



P.V.P - 3.990

SUPER MARIO LAND 3



P.V.P - 3.990

FIFA RUMBO AL MUNDIAL ´98


P.V.P. - 6.990

SUPER RC PRO-AM



P.V.P - 3.990

SYLVESTER & TWEETY


P.V.P - 4.990

TETRIS DX



P.V.P - 4.990

V-RALLY


P.V.P - 4.990

WARIOLAND 2


P.V.P - 5.990

WORLD CUP´98


P.V.P - 5.490

LUFIA


P.V.P. - 7.990

ALADDIN


P.V.P - 6.990

DONKEY KONG COUNTRY 3

P.V.P - 5.990

MICKEY & MINNIE: CIRCUS MYSTERY

P.V.P - 6.990

MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST

P.V.P - 6.990

SPACE ACE



P.V.P - 4.990

SUPER MARIO WORLD 2



P.V.P - 5.990

SUPER METROID

P.V.P - 5.990

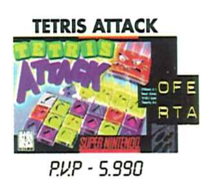
SUPER SOCCER

P.V.P - 4.990

T2 THE ARCADE GAME

P.V.P - 4.990

TETRIS ATTACK



P.V.P - 5.990



Nintendo 64

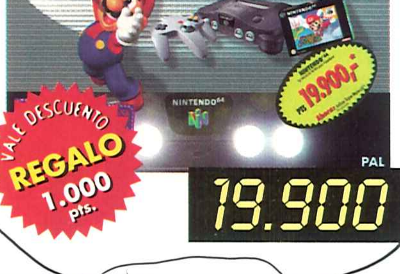


www.centromail.es



NINTENDO 64 MARIO PAK





19.900

Accesorios

CABLE EXTENSION JOYTECH 2 M.

P.V.P - 990

CABLE RF

P.V.P - 2.990

CONTROLLER

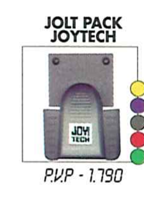
P.V.P - 4.990

GAMEBOOSTER DATEL


P.V.P - 8.990

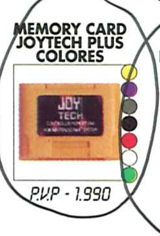
JAM!!


P.V.P - 11.900

JOLT PACK JOYTECH

P.V.P - 1.790

MANDO DE CONTROL COLORES


P.V.P - 4.990

MEMORY CARD JOYTECH PLUS COLORES

P.V.P - 1.990



MEMORY EXPANSION PAK
P.V.P - 4.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)
P.V.P - 2.990

RUMBLE PAK


P.V.P - 3.490

TRILOGY 64

P.V.P - 4.990

VOLANTE PER4MER RACING WHEEL+ PEDALS

P.V.P - 7.990

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK 2

P.V.P - 12.990

Juegos

F-1 WORLD GRAND PRIX

8.490

MISSION: IMPOSSIBLE


9.490

THE LEGEND OF ZELDA

8.490

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

9.990

V-RALLY ´99 EDITION

9.490

1080° SNOWBOARDING

8.490

AEROGAUGE

12.490

AIRBOARDER 64

11.490

BANJO KAZOOIE

9.490

BIO FREAKS

10.490

BODY HARVEST

10.490

BOMBERMAN HERO

8.490

BUCK BUMBLE

10.490

BUST-A-MOVE 3

9.490

CHOPPER ATTACK

10.490

COPA DEL MUNDO: FRANCIA´98

4.990

CRUIS´N WORLD

8.490

EXTREME G2

9.490

F-ZERO X

8.490

FIFA R.A.M.´98

10.990

FORSAKEN

12.490

GASP!!

10.990

GEX 64

9.490

GLOVER

8.490

GOEMON (MYSTICAL NINJA)

13.490

GOLDEN EYE 007

8.490

GT 64

11.990

HOLY MAGIC CENTURY

12.490

IGGY´S RECKIN´ BALLS

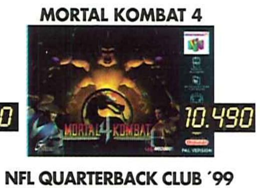
9.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER ´98

8.990

MADDEN NFL ´99

9.490

MORTAL KOMBAT 4

10.490

NASCAR ´99

9.490

NBA COURTSIDE

8.490

NBA JAM ´99

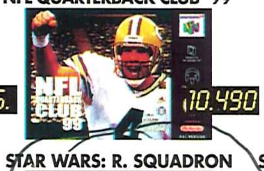
10.490

NBA LIVE ´99

9.490

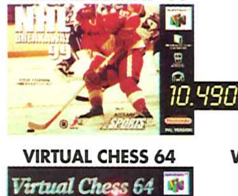
NFL BLITZ

CONS.

NFL QUARTERBACK CLUB ´99

10.490

NHL ´99

9.490

NHL BREAKAWAY ´99

10.490

OFF ROAD CHALLENGE

10.490

SCARS

10.490

SPACESTATION SILICON V.

10.490

STAR WARS: R. SQUADRON

9.490

STARSHOT SPACE C. FEVER

9.490

VIRTUAL CHESS 64
11.490

WAIALAE C. CLUB GOLF 64
9.490

CONSOLA SATURN





SUPER PRECIO

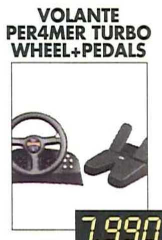
14.990

CABLE RF	CONTROL PAD (8 BOTONES)	CONTROL PAD INFRARED	JOYSTICK ARCADE SATURN STICK	MEMORY CARD JOYTECH 8 MB	VOLANTE PER4MER TURBO WHEEL+PEDALS
4.990	2.990	4.990	4.950	4.990	7.990

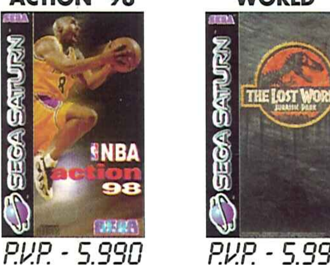
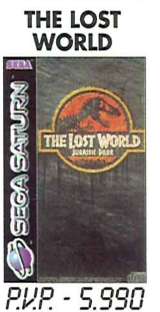








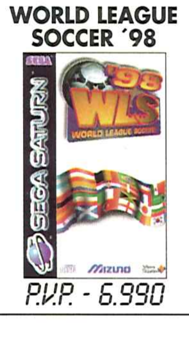

SEGA SATURN







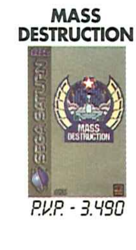



- NBA ACTION ´98 — P.V.P. - 5.990
- THE LOST WORLD — P.V.P. - 5.990
- WIPE OUT 2097 — P.V.P. - 5.990
- WORLD LEAGUE SOCCER ´98 — P.V.P. - 6.990

Título	P.V.P.
AMOK	3.990
ATARI ARCADE´S G. HITS V.1	1.990
BLAM! MACHINEHEAD	3.990
BOMBERMAN	5.990
BUST-A-MOVE 3	2.990
COURIER CRISIS	5.990
CRUSADER-NO REMORSE	2.990
CYBERIA	3.990
DARKLIGHT CONFLICT	2.990
DOOM	1.990
DRAGON FORCE	5.990
DUKE NUKEM 3D	3.990
FIFA´97	3.490
FIGHTING VIPERS	2.990
GHEN WAR	2.990
GUN GRIFFON	3.990
HEXEN	1.990
IRON MAN X-O MANOWAR	5.990
LAST BRONX	5.990
MADDEN´97	3.490
MANX TT	4.990
MASS DESTRUCTION	3.490
MAXIMUM FORCE	1.990
MIGHTY HITS	3.490
NHL ALL-STAR HOCKEY ´98	5.990
PANDEMONIUM	5.990
PGA TOUR ´97	3.990
PRO PINBALL	2.990
QUAKE	3.990
ROBO PIT	3.990
SCORCHER	2.990
SHINING WISDOM	2.990
SKY TARGET	5.990
TOMB RAIDER	4.990
TUNNEL B-1	4.990
VIRTUA FIGHTER KIDS	2.990
VIRTUAL ON	2.990
WIPE OUT	4.990
WORLDWIDE SOCCER ´97	2.490
Z	1.990









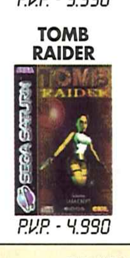














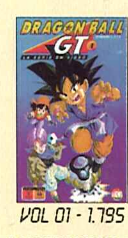


MEGA DRIVE

Título	P.V.P.
FIFA RUMBO AL MUNDIAL ´98	6.990
PINOCCHIO	4.990
POCAHONTAS	4.990
TOUGHMAN CONTEST	3.990

VIDEO

DRAGON BALL GT LA SERIE












VOL 01 - 1.795 · VOL 02 - 1.795 · VOL 03 - 1.795 · VOL 04 - 1.795 · VOL 05 - 1.795 · VOL 06 - 1.795 · VOL 07 - 1.795 · VOL 08 - 1.795 · VOL 09 - 1.795 · VOL 10 - 1.795














Título	P.V.P.
EL HAKKENDEN VOL.1	1.995
EL HAKKENDEN VOL.2	1.995
EVANGELION 8	1.995
EVANGELION 9	1.995
PACK DRAGON BALL	2.995
PACK DRAGON BALL Z	2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2	2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº3	2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº4	1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº5	1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº6	1.995
PHANTOM QUEST I	1.995






A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria — C/ MANUEL IRADIER, 9 TEL: 945 137 824

ARGENTINA BUENOS AIRES — PARANA, 504. TEL: 371 13 16 CODIGO POSTAL C.P. (1017)












ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JUPITER TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTOBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959

ALMERIA — AV. DE LA ESTACION, 28 TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón — AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8 TEL: 985 343 719

BALEARES Palma — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 TEL: 971 720 071

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI AV. I. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573

BARCELONA (Glories) — C.C. GLORIES LOCAL A-112 AV. DIAGONAL 280 TEL: 934 860 064

BARCELONA (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 923












BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME, S/N TEL: 934 656 876

BARCELONA Manresa — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10 C/ ANGEL GUIMERA, 21 TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell — C/ FILADORS, 24 D TEL: 937 136 116

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEON TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962

CORDOBA — C/ MARIA CRISTINA, 3 TEL: 957 486 600

GIRONA — C/ RUTLLA, 147. ESQ. JOAN REGLA, 6 TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERÍA, 10 TEL: 972 675 256












GIRONA Palamós — C/ ENRIC VINCKE S/N TEL: 972 601 665

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954

GUIPUZCOA S. Sebastián — AV. DE ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 293

HUESCA — C/ ARGENSOLA, 2 TEL: 974 230 404

JAEN — PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C. C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 928 234 651

MADRID (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225








MADRID (Bº Pilar) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N TEL: 913 782 222

MADRID (San Blas) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA S/N TEL: 917 758 882

MADRID (Sol) — C/ MONTERA, 32, 2º TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 89. TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C.C. PICASSO, LOCAL 11 C/ CONSTITUCION, 15 TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón — C/ CISNEROS, 47 TEL: 916 436 220

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo Alarcón — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11 LOCAL 5 TEL: 917 990 165






MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL53 CRA. TORREJÓN-ALJAVIR, Km 5 TEL: 916 562 411

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292

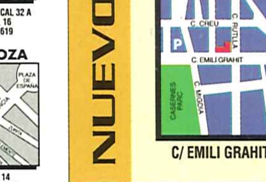
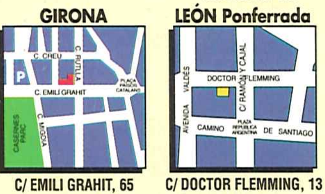
MÁLAGA Fuengirola — AV. JESUS SANTOS REIN, 4 ED. OFISOL TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682





SALAMANCA — C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681

Sta. Cruz TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083

SEGOVIA — C.C. ALMUZARA, LOC. 21 C/ REAL S/N TEL: 921 463 462

SEVILLA — C. C. LOS ARCOS, LOC. B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N TEL: 954 675 223

VALENCIA (Pz España) — C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandia — C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10 PARQ. DE ACTIVIDADES TEL: 962 950 951

VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas — C/ DEL CLUB, 1 TEL: 944 649 703

ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENIS, 6 TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 218 271

NUEVO CENTRO

ALICANTE — C.C. GRAN VIA, Local B-12 AV. GRAN VIA S/N

ALICANTE Elda — AV. J. MARTINEZ GONZALEZ, 16-18 B TEL: 965 397 997

CASTELLÓN — PZA. TETUÁN, 30

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13

MADRID (Callao) — C/ PRECIADOS, 34 TEL: 915 317 301

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos sus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUÍTO.**

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO



Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

HBC

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas
Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-12-98

Pedido realizado por:

Nombre: ____________________
Apellidos: ____________________
Calle/Plaza: ____________________
Nº: ____ Esc: ____ Piso: ____ Letra: ____ Ciudad: ____________
Provincia: ____________ C.P: ________ Tf.: ( ) ________
N.I.F: ____________ Fecha de Nacimiento: ____________ E-mail: ____________



Francisco Javier Gamboa Andrades

RESIDENT EVIL 2 y 1/3

Gamboa -98







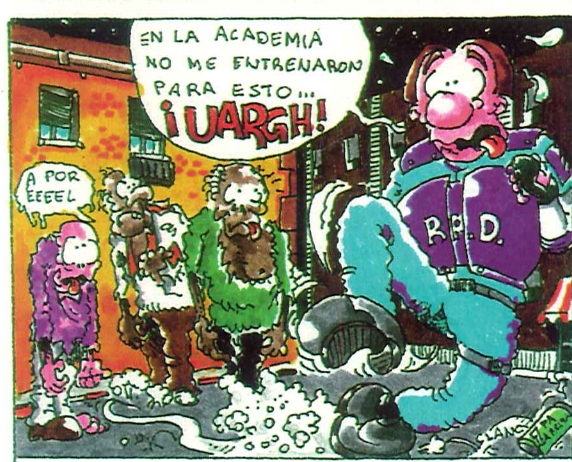







PUES LA VERDAD, NO SE QUIENES SON, QUE QUIERES QUE TE DIGA...
AY QUE PALO, EL TIO TORPE
ME HA MATAO
ES UNA MANERA DE HABLAR, CLARO

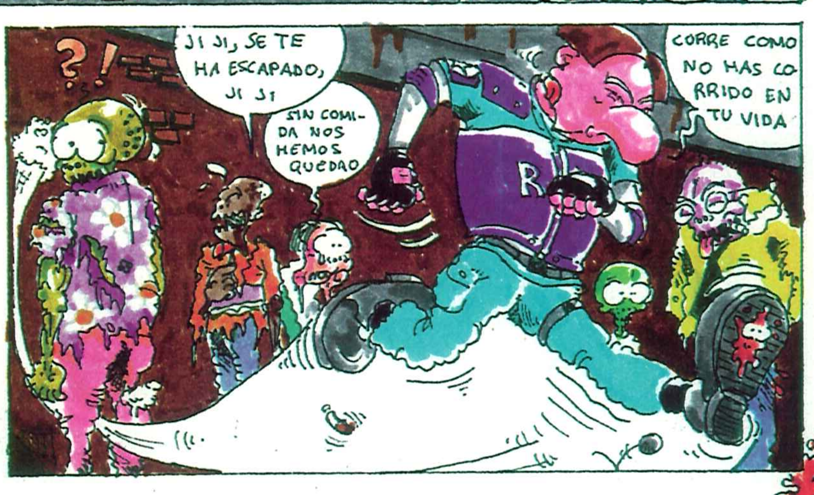

SOMOS ZOMBIS, MUERTOS VIVIENTES, SERES DE ULTRA-TUMBA!!!
GRACIAS POR LA ACLA-RACIÓN, CON LO PRIMERO BASTABA
ASCO DE TIO BABOSO


EN LA ACADEMIA NO ME ENTRENARON PARA ESTO...
¡UARGH!
A POR EEEEL
R.P.D.


ARF!!! NO ME VENDRÍA MAL ENCONTRAR UNA ARMERIA,... O IRME A ALMERIA
QUE TONTERIA HE DICHO
ARUKAS
R.P.D.
NIUS
PELA COLA
CLAP
CLAP

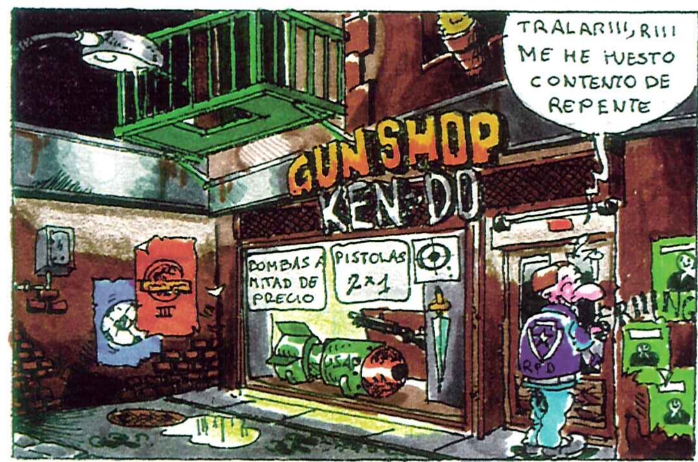

KAS
AHÍ VA !!! ¿MÁS? SALEN COMO CUCARACHAS
TU, QUE ME SALTAS UN OJO
EXPLICITAMENTE DICHO
NOS HA COMPARADO CON CUCA-RACHAS TU
¿Y?
PUACH
Niiiiiiiiiiiic


TE VAAMOS A DEVORAAAR
VEN DEVORAME OTRA VEEZ


?!
JI JI, SE TE HA ESCAPADO, JI JI
SIN COMIDA NOS HEMOS QUEDAO
CORRE COMO NO HAS CORRIDO EN TU VIDA


CACHIS LA MAR, TODA LA HISTORIETA CORRIENDO...
R.P.D.


PUES EL CORRER SE VA A ACABAR ...


TRALARIII, RIII ME HE PUESTO CONTENTO DE REPENTE
GUN SHOP
KEN-DO
BOMBAS A MITAD DE PRECIO
PISTOLAS 2×1


ESTOO, OIGA ¿USTED NO SE HA ENTERADO DE LO DE LOS ZOMBIS? LO VEO TRANQUI-LO...
BAH PATRAÑAS, ¿QUE DESEA?
RISC RISC
R.P.D


ME LLEVO ESTO, UNO DE ESTOS, AQUEEL
HOY HAGO YO EL AGOSTOO JI JI JI
SCRICH SCRICH
REVOLVERES - ESCOPETAS FUSILES - AMETRALLADORAS PISTOLAS - TIRACHINAS -... (SE PONEN PILAS DE RELOJ) PIERDA PESO, PREGUNTENME COMO


VAYA HOMBRE, SE FASTIDIÓ EL NEGOCIO, PUF
PISTOLAS 1×2
UHHH
MARIO B.


UY UY UY, ESTO SE ESTA PONIENDO FEO FEO TU...
Y TANTO, SE ME ACABA DE CAER LA NARIZ, FIJATE...
LOS SIMPSONS
HOMER

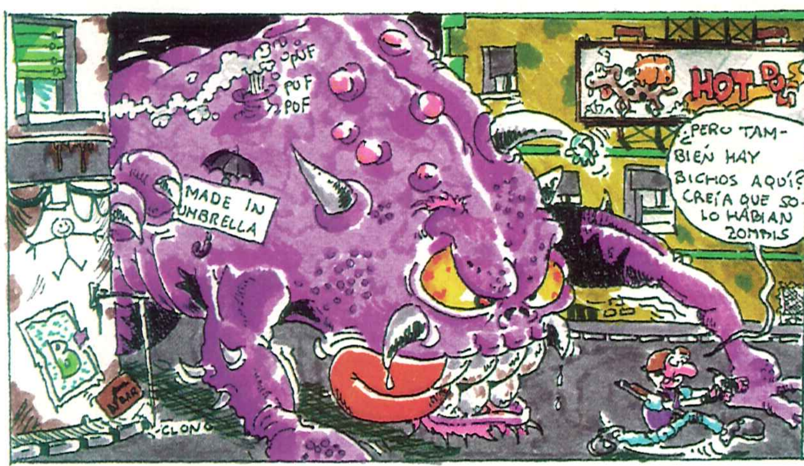

AJAJA, VAMOS A JUGAR UN POQUITO ¿OS PARECE?
OIGA ¿SE VA SIN PAGAR?



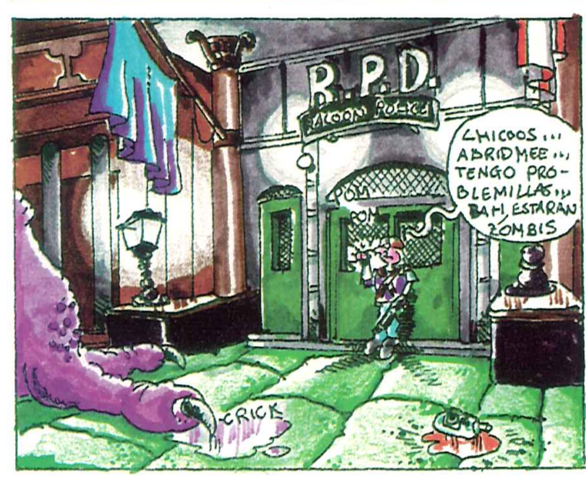

VENGA TIOS. AHORA ME TOCA A MI.
JE JE
BUENOO, LO SIENTO, ES QUE TENGO DEBERES DEL COLE
A MI ME LLAMA MI MADRE


BAR
¡¿?!

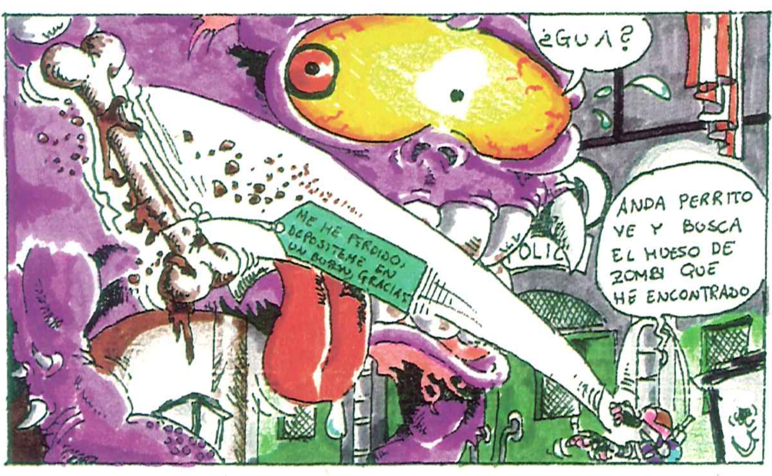

BAR
ÑIC
ÑIC
UY, UY, UY UY, UY UY UY, UY, UY


PUF
PUF
POF
MADE IN UMBRELLA
HOT DOG
¿PERO TAMBIÉN HAY BICHOS AQUÍ? CREÍA QUE SOLO HABÍAN ZOMBIS
CLONC


AL FINAL VAMOS A TENER INCLUSO FORTUNA !!!
SI, CLARO ¿TE CREES QUE EL BICHO NOS DEJARÁ ALGO?
GÑE


R.P.D.
CHICOOS... ABRIDMEE... TENGO PROBLEMILLAS... BAH, ESTARÁN ZOMBIS
CRICK


CREO QUE LLAMAN A LA PUERTA !!!
SI HOMBRE, ABRE PARA QUE ENTRE UN ZOMBI, ANDA, ESTATE QUIETECITO...
JI, JI, ASI NO LLEGAS TU A LA META
BRROOOM
BIP
BIP
R.P.D.


¿GUA?
ME HE PERDIDO, DEPOSITEME EN UN BUZÓN, GRACIAS
POLIC
ANDA PERRITO VE Y BUSCA EL HUESO DE ZOMBI QUE HE ENCONTRADO


JE, JE JE, HE DE RECONOCER QUE ESTA VEZ ME HE LIBRADO POR UN PELO, JE, JE JE
POR POCO ME HAGO PIS...
GUA, GUA



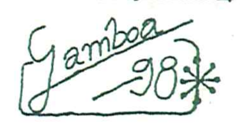






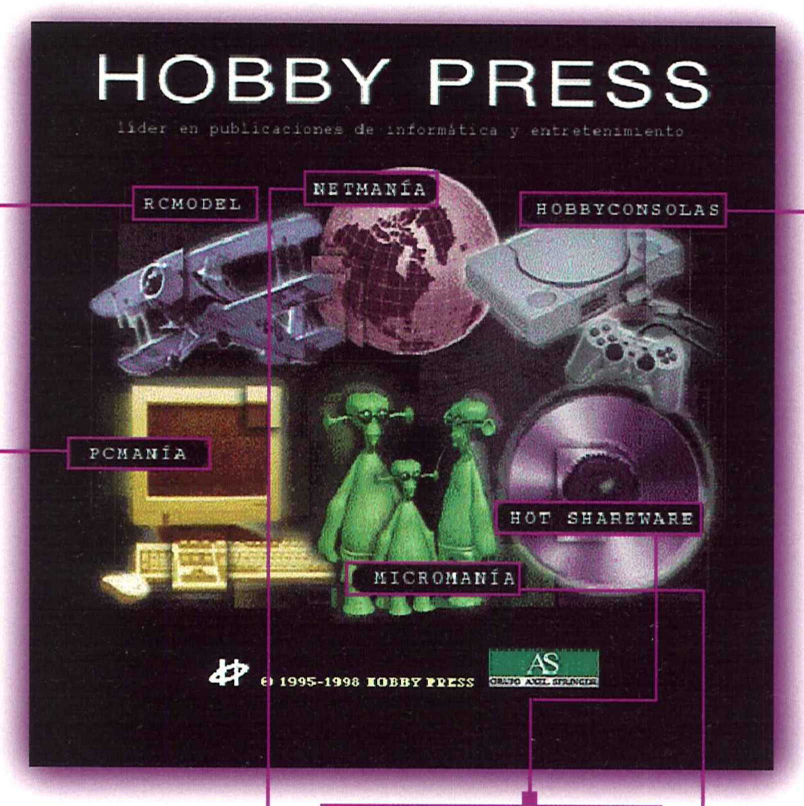
GAME OVER...

OTRA PARIDA MENTAL MARCA DE LA CASA...





www.hobbypress.es



RCMODEL ON LINE



http://www.hobbypress.es/RCMODEL

Una cita ineludible para los amantes del radiocontrol y el modelismo. Toda la información que necesitas.

HOT SHAREWARE ON LINE



http://www.hotshareware.com

Todo el shareware para tu Pc. Más de 30.000 programas clasificados por temas, con descripciones en castellano, para encontrar lo que buscas.

HOBBY CONSOLAS ON LINE



http://www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

Conéctate con la revista más vendida de videojuegos para consola. Envíanos tus mensajes, trucos y opiniones. Pronto encontrarás muchas más sorpresas.

PCMANÍA ON LINE



http://www.hobbypress.es/PCMANIA

Más de 6.000 páginas con la información imprescindible para el usuario de Pc.

NETMANÍA ON LINE



Dos revistas en una. La primera publicación en y para Internet. Web exclusivo para lectores de Netmanía, con contenidos propios para los incondicionales de la Red.

http://www.hobbypress.es/NETMANIA

MICROMANÍA ON LINE

La revista de videojuegos más divertida de Internet.
Nuevo servicio de Chat exclusivo sólo para adictos.



http://www.hobbypress.es/MICROMANIA

vanguardiaEn vanguardiaEn vanguardiaEn vanguardiaE

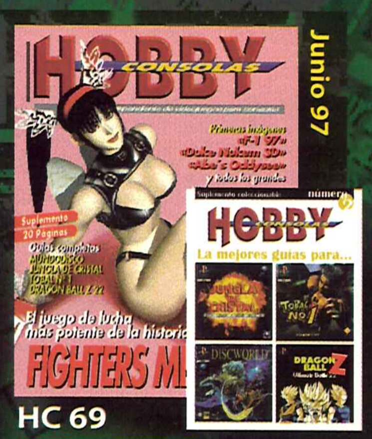
¿Te falta alguno?



Abril 97

HC 67

Guías completas:
UMK 3 Broken Sword
Tekken 2 Street Fighter Alpha 2



Junio 97

HC 69

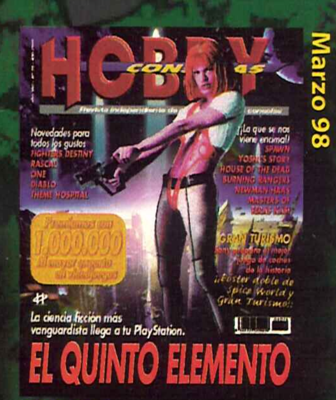
Guías completas:
Mundo Disco Tobal Nº1
Jungla de cristal Dragon Ball Z 22



Agosto 97

HC 71

Guías completas:
Resident Evil Dark Savior
La ciudad de los niños perdidos



Marzo 98

HC 78

Reportajes:
Fighters Destiny Theme Hospital
Rascal ONE



Abril 98

HC 79

Guías completas:
Bushido Blade Bloody Roar
Masters of Teras Käsi



Mayo 98

HC 80

Reportajes:
Resident Evil 2 Quake
Forsaken cardinal SYN



Junio 98

HC 81

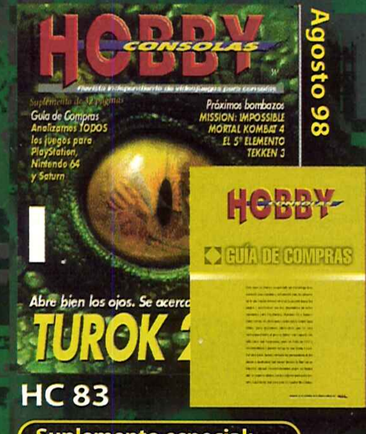
Guía completa:
Resident Evil 2
Guía completa 4 escenarios



Julio 98

HC 82

Reportajes:
Especial E3 Colin McRae Rally
Presentación Dream Cast



Agosto 98

HC 83

Suplemento especial:
Analizamos todos los juegos para todas las consolas



Septiembre 98

HC 84

Reportajes:
Tomb Raider + póster gigante
Banjo Kazooie Mortal kombat 4

Octubre 98

HC 85

Reportajes:
Todo sobre la Dreamcast
Feria ECTS 98 EA Sports



Noviembre 98

HC 86

Reportajes:
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Apocalypse Formula-1 '98

Pídenoslo

No te pierdas la mejor colección de **películas anime** que conseguirás con los siguientes números:

HC 66



HC 68



HC 70



HC 72



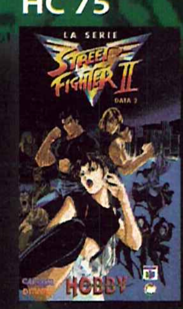
HC 73



HC 74



HC 75



HC 76



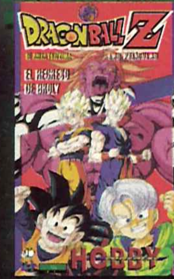
HC 84

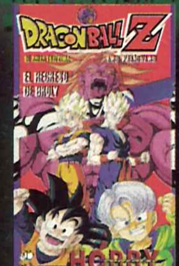
HC 85





HC 86





Nº 66: ESTALLA EL DUELO. DB 11

Nº 68: LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12

Nº 70: EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13

Nº 72: UN FUTURO DIFERENTE. DB 14

Nº 73: RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA

Nº 74: STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2

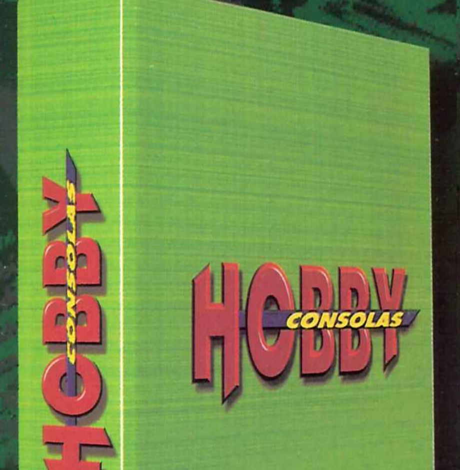
Nº 75: STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4

Nº 76: STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6

Nº 84: FUSIÓN. DB 15

Nº 85: EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16

Nº 86: EL REGRESO DE BROLY. DB 17



Y si quieres tener todas las revistas archivadas, **¡pide unas tapas!**

Por sólo 950 Ptas.



¡Nuevo sistema más práctico!

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.



Este mes vamos a hablar de la celebración del 4º Salón del Manga de Barcelona, evento al que no podíamos faltar, y que ha ofrecido una serie de notables mejorías con respecto a las anteriores ediciones. Además de un completo repaso a todo lo que se pudo ver en este salón, os presentamos también algunas novedades manga que acaban de aparecer en nuestro país.

IV Salón del Manga de Barcelona

A la cuarta va la vencida

Puedo decir que la mangamanía no morirá. De hecho, ni siquiera deberíamos calificar como *manía* al fenómeno que el cómic japonés ha creado entre los españoles. Durante el transcurso del **IV Salón del Manga**, celebrado desde el 30 de noviembre al 1 de Octubre, tuvimos el placer de disfrutar de un ambiente japonés muy distinto al que estábamos acostumbrados. La sombra de **Songokuh** se dejó ver tan sólo en unos pocos stands, que aun no habían descubierto que el niño con cola fue enterrado hace tiempo.

Y es que el manga, que muchos pensaban moriría en nuestro país con la desaparición de Dragon Ball, se ha sabido asentar en un público renovado que busca nuevas ideas, nuevos estilos y productos más originales que un poster de Vegeta lanzando un "Final Flash". Buena prueba de ello fueron las ventas de productos relacionados con **Marmalade Boy** (el titulo estrella del salón), **Slayers** (poco había, pero lo que hubo se arrasó), **Final Fantasy** (que no, que aún no ha salido la banda sonora del "VIII"...), y los típicos juegos de artes marciales de **Capcom** y **SNK** (entre otros).

Sobre la organización por parte de **FICOMIC** (los habituales en Barcelona), hemos de aplaudir el esfuerzo que han realizado para rectificar los problemas con los que nos encontramos el pasado año. El encargado de los actos especiales del salón fue **Rafael Gallardo**, quien ya contaba con gran experiencia en organizaciones de encuentros otakus, además de ser editor de fanzines desde principios del boom en nuestro país.



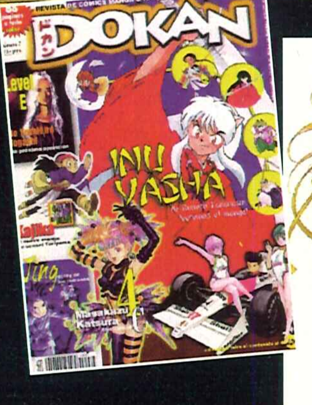
Panorámica del salón en la que podemos comprobar como la distribución de los stands fue mucho más acertada que en el certamen anterior

Los stands

Acudieron los habituales y esta vez salieron más contentos que nunca, ya que este ha sido sin duda el Salón del Manga con más asistencia de público desde que nació este evento. Y claro, las ventas se dispararon.

Se pudieron encontrar nuevas remesas de figuras de **Final Fantasy VII**, posters de tela de **Street Fighter** y libros de ilustraciones de **Masakazu Katsura**, **Satoshi Urushihara**, **King of Fighters**, **Marmalade Boy**... (sobre los libros os hablaré detenidamente en el próximo numero).

También encontramos un stand de la revista **Dokan**, de la que os hablamos hace ya varios números. Esta revista sobre manga y anime está obteniendo una buenísima respuesta del publico español, y se presento en el salón ofreciendo un CD especial a los compradores.





Esta Chun-Li, dibujada por Satoshi Urushihara, era una de las muchas imágenes que podíamos encontrar plasmadas en los titánicos posters de tela que estaban a la venta en los stands.

El Stand de Centro Mail y su torneo de «Tekken 3»

Centro Mail puso un stand grandísimo en el que cualquiera podía inscribirse para participar en un torneo de **Tekken 3**, cuyo premio consistía en una gigantesca copa y un **viaje a Inglaterra** para participar en el **torneo oficial** de este juego. ¡Ahí es nada!

Las colas que se formaron fueron impresionantes, imaginad que el viernes por la tarde llevaban en lista ¡más de **180 personas**! Normal, mientras sea gratis...

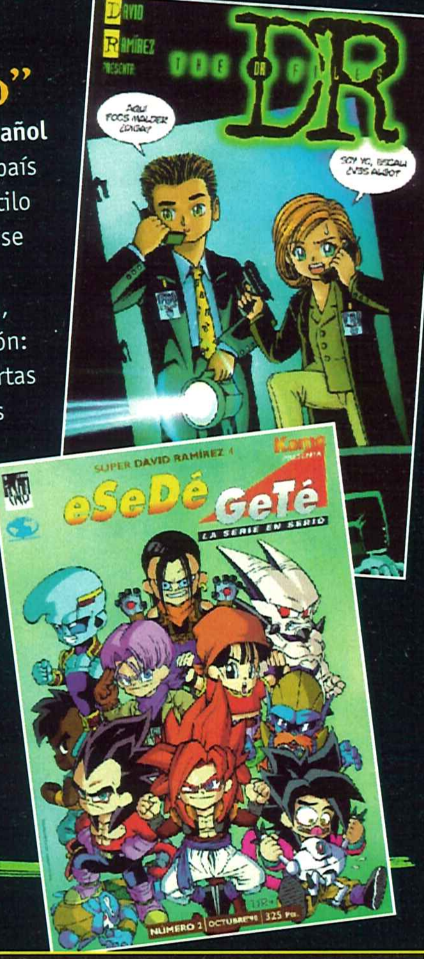


El torneo de «Tekken 3» fue uno de los eventos más importantes de este salón. A la izquierda podéis ver al ganador de este concurso.

David Ramírez: El manga "mongo"

David Ramírez es el **dibujante manga español** que mas éxito está obteniendo en nuestro país actualmente. Tal vez sea por su especial estilo un tanto "brusco" de plasmar los gags que se le pasan por mente. Entre las distintas publicaciones que comparte en el mercado, destacan 2 que se presentaron en este salón:

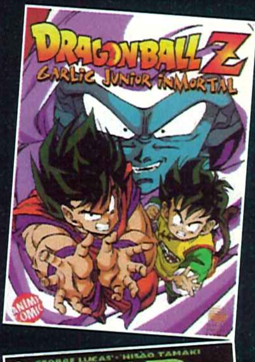
- **The David Ramírez Files:** Historias cortas entrelazadas por un guión absurdo con los *protas* de **Expediente-X** en busca del agente perdido: David Ramírez. "Manga" editado por Planeta-Agostini.
- **Esedé geté: La serie en serio:** Especial **parodia** de la serie **Dragon Ball GT** editado por el Estudio Inu, en el que no se salva de la ridiculez ni un solo personaje. Recomiendo no perderse la fusión Leticia Sabater de Gokuh y Vegeta.



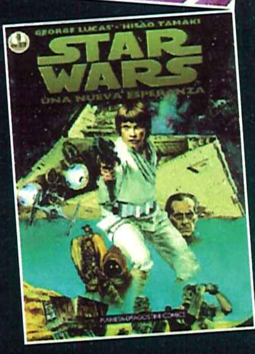
...Y también karaoke

En este salón tuvimos el honor de "disfrutar" de un concurso de **Karaoke** que nos martirizó los tres días al completo, aunque tuvo la fuerte competencia de un stand ponía música de **Doraemon** en catalán 10 horas seguidas al día (no es broma). El ganador de este Karaoke fue un tipo disfrazado de **Sephiroth** que, aunque por momentos llegó a emocionarse tanto que hubo que pararle los pies, cantaba bastante bien.

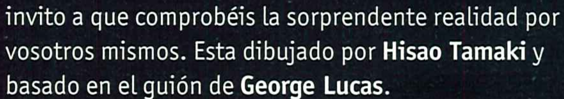
Novedades Editoriales



- **Gokuh y más Gokuh:** Como era de esperar, están surgiendo nuevas vías de explotación del fenómeno Gokuh en forma de **Poster Book de Dragon Ball GT**, de **Ajedrez coleccionable**, y finalmente de **anime comics**. Estos últimos son como **fotonovelas**, pero realizadas con fotogramas de *pelis* de Gokuh (o sea, que venden).



- **Star Wars a la japonesa:** Pese a la portada que lleva este manga, que puede darnos una idea errónea, estamos ante una **adaptación manga de la saga galáctica** más importante de la historia del cine. El resultado es bastante aceptable. Lo primero que pensaréis cuando veáis la portada es que es un comic americano. Os invito a que comprobéis la sorprendente realidad por vosotros mismos. Esta dibujado por **Hisao Tamaki** y basado en el guión de **George Lucas**.

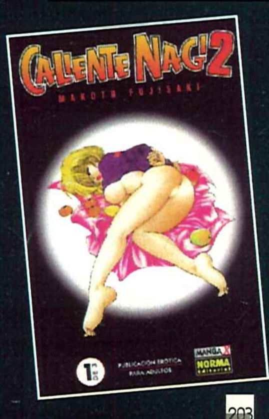




- **Evangelion:** Con la publicación en Japón del tercer volumen de la adaptación manga de esta saga, **Norma** quiere aprovechar el aún palpable éxito de esta serie en nuestro país, que seguro se irá apagando en un corto espacio de tiempo. Son 2 únicos números, y aviso a los seguidores de Evangelion que Yoshiyuki Sadamoto ha dejado de dibujar el manga.



- **Kamikaze:** Misao es la reencarnación de una guerrera que en una batalla venció a 8.084 bestias, cosa que ella no sabe, y que es protegida por Kaguro Ishigami, un enigmático personaje nacido con una piedra en la mano. Lo cierto es que el primer número no aclara gran cosa, pero el dibujo es bastante aceptable, con un ligero parecido al estilo de Bastard.



- **Caliente Nagi 2:** Parte de uno de los títulos **hentai (eróticos)** de la linea **MangaX** de **Norma Editorial**. Quienes ya sepan el tipo de aventuras que suele vivir Nagi, ya saben el manga al que se enfrentan. Muy gracioso y también muy subido de tono. Dibujado por **Makoto Fujisaki**.



Colecciones de tarjetas

Hacía tiempo que no hablábamos de estas atractivas colecciones de tarjetas. Aquí tenéis 3 de las nuevas series que se presentaron en el salón:

- **ALL CAPCOM WORLD '98**: Nueva colección de **tarjetas de juegos Capcom**, esta vez basadas en los aparecidos a lo largo de este año: (**Street Fighter III: Second Impact, Street Fighter Zero 3, Vampire Savior**, etc...).
- **BOMBERMAN**: **Hudson Soft** ha reunido a todos los **súper malos** de Bomberman en una colección de increíbles ilustraciones. ¿Acaso los diseñadores de esta pelota con ojos pensaron que algún día podían editar una colección de ilustraciones de sus *bombermanes*?
- **RECORD OF LODOSS WAR**: Colección basada en las series **Record of Lodoss War** (la que conocemos en nuestro país editada por **Manga Video**) y una nueva serie basada en el mundo de Lodoss dibujada por **Masato Natsumoto**, el ahora ilustrador oficial de **SNK**, conocido por su trabajo en el juego para PSX, **King of Fighters Kyo**. Ilustraciones y galerías de personajes en una colección magistral.

Un invitado de lujo

Vamos mejorando. Mientras en el pasado salón del cómic nos ofrecieron la oportunidad de conseguir una firma de **Stan Lee**, en este nos han traído a toda una celebridad del anime, al animador y diseñador **Shingo Araki**. Este señor participo en series de animación como **Goldorak, Caballeros del Zodiaco, Sherlock Holmes, Bésame Licia y La Rosa de Versalles**, entre muchísimas más.

La gente hizo grandes colas para conseguir la firma de este personaje. Menos mal que uno tiene enchufe y me pude hacer con una de las codiciadas dedicatorias en un dibujo del **Koji Kabuto** de la serie **Goldorak**.



Koji Kabuto, un personaje que se hizo muy famoso en nuestro país gracias a la serie televisiva «Mazinger Z», es una de las creaciones de Araki dentro de la serie Goldorak

Salón de Actos

En la sala de actos tuvieron lugar las presentaciones de **novedades editoriales**, las **charlas** típicas sobre manga y Japón, y los **debates,** ya un poco vistos, aunque por una vez siguieron un orden lógico, no como otros años en los que unas charlas se pisaban con otras y líos similares. Hubo también una presentación de **dobladores** de series de anime, pero por desgracia hubo muchas ausencias (a ver si la próxima vez hay más suerte).



Una de las mesas redondas, tuvo como componentes a las principales representantes femeninas del mundo manga español

Recomendación del mes

Este mes os recomiendo la versión manga de **Marmalade Boy.** ¿Por qué? Por varias razones. La primera es que a quienes pilló de sorpresa la serie pueden leer el comienzo. Segundo, porque el manga es idéntico a la serie, y sin duda puede servirnos para despejar nuestra mente después de tanto Gokuh. Tercero, porque la traducción es increíblemente fiel al original, y a la vez idéntica a la traducción de la serie (en varios episodios ha sido la misma traductora). Y cuarto, pues... porque mola. Y si no, preguntádselo a todas las personas que lo arrasaron de todos los stands del salón del manga, dejando sin existencias a **Planeta-deAgostini** el primer día.



Se acabó. Este mismo mes se ha celebrado también el **Salón del Cómic de Madrid**, con una asistencia de publico muy aceptable, pero al parecer con un índice de ventas en los stands muy bajo. ¿A quien se le ocurre montar un salón en Madrid una semana después de un salón de Barcelona? En fin, a ver si para el próximo año espabilan...

Y nos vamos. Los días 27, 28 y 29 de Noviembre se celebran las **II Chibijornadas de Marbella.** Allí nos veremos. No faltéis esta vez a la cita...

Matta Raigetsu!!!

Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

HOBBY shopping

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO, SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS:

91 654 61 86
ó 91 654 81 99

¡¡LLÁMANOS!!

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
*ULTIMAS NOVEDADES
*COMPRAVENTA DE VIDEOJUEGOS USADOS

CLUB DE CAMBIO:
SÓLO 1.000 PTS.

*GRANDES OFERTAS
*LOS MEJORES PRECIOS EN CONSOLAS Y ACCESORIOS
* VENTA DE JUEGOS DE PC NUEVOS Y USADOS

C/ BENMUJEDA, 18. 11003 CÁDIZ
TFNO. Y FAX: 956 22 04 00





MERCAJOCS

Especialistas en juegos de 2ª mano

Compramos, vendemos y cambiamos

TE OFRECEMOS
- Más de 1.500 juegos de 2ª mano
- Las mejores ofertas de juegos para N64, PlayStation, Saturn, Megadrive y Super Nintendo.
- Grandes descuentos para juegos de Neo-Geo, Game-Boy, Game Gear, Master System, Mega Cd, 32X, Pc...etc.

CAMBIO DE JUEGOS DE TODAS LAS CONSOLAS A 500 pts. MD, SN, G. BOY, G. GEAR, 8 BITS. 1.000 PTS. PSX, SATURN, N64 Y NEO GEO.

MERCAJOCS. C/ S. PERE, 35. SABADELL. BARCELONA. Teléfono: 937259178

BARACALDO

VIDEOJUEGOS
ALQUILER- VENTA
EL CASINILLO

C/ SAN JUAN, 19.
TFNO. 94 438 78 18





c/ Arenal 8.1º
28013.Madrid.
TLF:523 23 93

C/ Benito Gutierrez 8
28.008. Madrid.
TLF: 549 78 25

- TODO EN IMPORTACION PARA TU CONSOLA
- CAMBIO DE JUEGOS TODOS LOS SISTEMAS
- COMPRA Y VENTA DE JUEGOS USADOS
- JUGUETES DE COLECCION
- UPS. ENTREGA EN 24 HORAS



OVERGAMES COMPUTERS AND VIDEOGAMES

PLAYSTATION

- CABLES. RGB. MEMORY CARDS. MANDOS. N-PAL. CONVERTORS. CONSOLAS. PISTOLAS. VOLANTES. ETC...
- ALQUILER DE JUEGOS (PAL. JAPONESES. Y AMERICANOS)
- VENTA DE JUEGOS (PAL. JAPONESES Y AMERICANOS)

ESPECIALISTAS EN PLAYSTATION, TODOS TUS ACCESORIOS Y JUEGOS AL MEJOR PRECIO AQUÍ.

Estamos en PASAJE PINTOR TORRADO, 6. CORDOBA
Llámanos a nuestro TELÉFONO: 957- 403 955

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
http://personales.alcavia.net/~psxpc/

GAME SOFT

Sony - Nintendo - Sega Pc
Compra - Venta - Intercambio y Alquiler
TENEMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
Gran Stock en juegos de segunda mano

C/Tres Cruces, 6. Telf.: (91) 522 32 44
Zona Centro. Metro Gran Vía

NUEVA TIENDA

C/Sierra del Cadi, 3. Telf.: (91) 477 59 81
Zona Vallecas. Metro Portazgo

ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
MADRID: Envío a domicilio

Recorta este anuncio y presentándolo en cualquiera de nuestras tiendas, obtendrás un descuento de 600 pesetas en tus compras.

GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.

- Juegos, Cromos y consolas .
- Videojuegos de Rol.
- Dragon Ball Ultimate Battle 32 PSX.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Magic



C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960



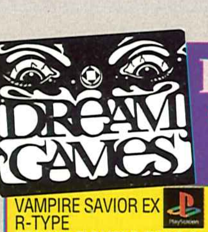
SERVICIO A DOMICILIO

Si prefieres pagar más por tus videojuegos preferidos, no es nuestro problema...

NOSOTROS TE ASEGURAMOS EL MEJOR PRECIO EN COMPRA - VENTA- CAMBIO Y ALQUILER O TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

SOLICITA INFORMACIÓN O CATÁLOGO GRATUITO EN EL TLF.: 913813367

SOLO EN:



C. C. Colombia.
Avd. Bucaramanga, 2. Local 218.
Madrid 28033

http://www.empresas.mundivia.es/megajuegos
E-mail: megajuegos@mundivia.es

COMPRUÉBALO HOY MISMO

DREAM GAMES

Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados. Teléfono de pedidos : 91 523 20 87 / 929 118151

ESPECIAL DREAMCAST
28 NOVIEMBRE
VIRTUA FIGHTER: TB
SEGA RALLY 2
GOOZILLA GENERATIONS
JULY

VAMPIRE SAVIOR EX	MARVEL VS SF	GANBARE GOEMON	KOF´98 CD
R-TYPE	STEAM HEARTS	ZELDA 64	LAST BLADE 2
STREET FIGHTER ZERO 3	STRIKER´S 1995 II	RAM PACK	NEO- GEO POCKET
EHRGETZ	COTTON BOOMERANG	CASTLEVANIA 64	KOF R- 1

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN: JAPÓN / USA/ EUROPA
PSX / NINTENDO 64 / SATURN / NEO GEO CD- Z /NEO GEO CARTUCHO / NEO GEO POCKET / PC ENGINE/ TURBO DUO / DREAMCAST / 3DO / JAGUAR 64
COMPRA, VENTA Y CAMBIO DE JUEGOS DE 32 Y 64 BITS.

PONZANO, 72. MADRID
TELF.: 91 553 81 89 Zona N. Ministerios

2 X 1
en juegos de importación

SIERRA TOLEDANA Nº 23. MADRID
TELF.: 91 437 49 79 Zona Vallecas / Moratalaz

Si quieres ser socio y recibir el catálogo. Tienes dos opciones:



GAMES

ENVÍOS A TODA ESPAÑA
957- 401 003

C/Don Lope de los Ríos, 28. (Valdeolleros/Sta.Rosa)

Avda. Gran Vía Parque esq. Felipe II (Ciudad Jardín)

*NOVEDADES con descuentos de hasta de 1.000 pts. y sobre todo GAME BOY 10% de dto. PC- CDROM 15%.
*CAMBIO (2ª mano x 2ª mano) y (2ª mano x Novedad).
*VENTA 2ª MANO. Los últimos títulos ya los tenemos.

Para todas las consolas y PC CD-ROM

1- ¡¡Escríbenos!!
Manda una carta con 300 pts. en sellos en su interior junto con todos tus datos a:
MICRO GAMES
C/ Don Lope de los Ríos, 28.
14006 Córdoba
y recibirás este estupendo CATÁLOGO Nº 6 de 20 pág. con NOVEDADES, CAMBIO, Y 2ª MANO.

2- ¡¡Llámanos!!
y pide o cambia cualquier videojuego. ¡Te haremos socio inmediatamente y cuando te llegue el paquete!
RECIBIRÁS GRATIS EL CATÁLOGO



Imelda Bueno

C/ Arzua, 25
28033 Madrid
Tel: 91 382 50 40
(3 líneas)
Fax: 91 381 14 87

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS



GRUPO M·G·K INTERNATIONAL
HAZTE SOCIO. Y DISFRUTA DE LAS VENTAJAS!
¡NO BUSQUES MAS
CON TU CONSOLA NINTENDO64
¡JUEGO DE REGALO!
ZELDA
Por fin llega Link a tu N64 con un nuevo look en 3D con nuevos mundos, nuevas armas, nuevos puzzles y un viejo enemigo
¡GRATIS! GUIA DE JUEGO
FIFA 99
El deporte rey llega a tu N64 con nuevos modos de juego, nuevos equipos, nuevas ligas, mejores movimientos, no te quedes sin él.
TUROK 2
Vuelve Turok en una nueva aventura plagada de nuevos enemigos, armas y nuevas fases con mucha, mucha acción.
F-ZERO X
El mito de tu Super Nintendo llega a N64. El mejor arcade de conducción potenciado al máximo por los 64 bit de tu consola, con 30 vehículos e infinidad de modos de juego.
GAME BOY COLOR!
MORTAL KOMBAT 4
Prepárate para la lucha de tu vida. Ahora Mortal Kombat en 3D con nuevos personajes, nuevos Fatalities, nuevos movimientos y nuevas armas. Increible!
V-RALLY 99
La conversión más esperada para tu consola por fin ha llegado con 8 circuitos con numerosos tramos en cada uno de ellos, 15 coches, nuevos modos de juego...Insuperable!
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA
¡RAPIDO! ~ UNETE A NUESTRA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS. LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS
¡GRATIS! CON TU PRIMERA COMPRA:
TARJETA SOCIO MGK + REGALO



PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 • APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TEL. 965 71 80 79 FAX: 965 70 38 35
M·G·K
TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO
CON TU CONSOLA
PlayStation™
¡MANDO DE REGALO!
BRAIDER 3
Regresa de nuevo nuestra querida Lara con nuevas misiones, nuevas armas, nuevos enemigos, nuevas vestimientas y mucho más. No te lo pierdas!
FIFA 99
Vuelve el deporte rey con mejores movimientos, mejores gráficos, 240 equipos, más ligas, y Super Liga Europea, todo esto en perfecto castellano (traducido y doblado)
BANDICOOT 3
Regresa nuestro amigo Crash. En esta aventura contará con nuevos vehículos, nuevas fases y una nueva compañera.
RIVAL SCHOOLS
Capcom vuelve con un gran juego de lucha en 3D con 26 personajes, gran cantidad de golpes especiales, increíbles movimientos y muchos modos de juego.
ABE'S EXODUS
Nuestro amigo Abe y sus compañeros están en peligro otra vez, sólo tú puedes ayudarles a ganar a su nuevo enemigo. 6 nuevas fases y nuevos movimientos. Totalmente en castellano.
WILD ARMS
Sony pone a la venta este sensacional RPG que nada tiene que envidiar al fabuloso Final Fantasy VII, muchas mágias, mundos inexplorados, una gran aventura. Totalmente en castellano.
ULTIMAS NOVEDADES A PRECIOS INCREIBLES
PISTOLA+PEDAL
CON VIBRACION
COMPATIBLE CON PSX-SS-NAMCO
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE FRENO Y FRENO DE MANO
BALEARES
Mahón Menorca: C/. Obispo Severo, 15
Tel. 971 36 63 72
Ibiza: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
Mallorca
Manacor: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
Arenal: C/. Marineta, 5 ~ Tel. 971 44 510 06
BARCELONA
C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
Terrassa: Avda. Jacquard, 35
Tel. 937 85 37 54
Sta. Mª de Palautordera:
C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
Barrio Santutxu
C/. Particular de Allende, 10
Tel. 944 73 31 41
Casco Viejo: C/. Belostikalle, 18
Tel. 944 15 56 42
BLANES
C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
GRANADA
Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
Arguineguin: C/. Angel Guimeral, 3
Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Granadilla: C/. San Francisco, 3
Tel. 922 77 19 04
La Laguna: C/. Las Nieves, 18 Finca España
Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
Puerto de Rosario: C/. 23 de Mayo, 89
Tel. 928 53 00 56
LA CORUÑA
C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
LLEIDA
Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
Foz: C/. Curros Enriquez, 10 ~ Tel. 982 13 35 01
Monforte de Lemos:
C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 909 69 22 03
MADRID
C/. Carlos Hernández, 14
Tel. 913 77 15 62
Collado Villalba:
Alcázar de Toledo, 35 - Local 1
Tel. 918 49 18 05
MURCIA
Caravaca de la Cruz:
Caballero de Navarra, s/n
Tel. 929 19 62 21
SAN SEBASTIAN
Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Maliaño, 14 (C/C Valle Real)
C/. Los Encinares, 13
SEVILLA
C/. Salineros, s/n ~ Tel. 954 95 00 33
Las Cabezas:
Plaza de los Martirios
Tel. 907 11 85 43
Utrera: Juan XXIII ~ Tel. 907 11 85 43
VALENCIA
C/. Maestro Gozalbo, 11
Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
Santurce: C/. de la Portalada, 2
Tel. 944 83 27 16
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES
www.e-graphix.com



GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

PlayStation

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

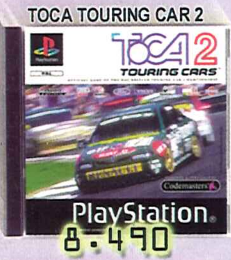
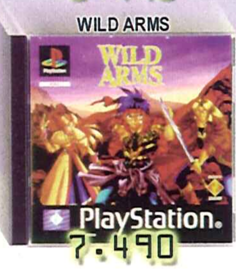
967 507 269

Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio un dia - 850 ptas.

- 19.900 — consola playstation + dual shock + disco demo
- 22.990 — consola playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb. + disco demo
- 23.990 — consola playstation + dual shock + juego skullmonkeys + disco demo

- 4.500 — dual shock
- 3.990 — joystick devastator
- 2.100 — control pad
- 2.100 — memory card (NEGRA, ROJA, BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, AZUL, VERDE, GRIS OSCURO, NARANJA)
- 11.490 — volante race leader shock 2
- 11.490 — volante gamester
- 4.990 — pack perifericos
- 2.500 — maletin juegos cd case





- ABE'S EXODDUS — 8.490
- APOCALYPSE — 8.490
- COOL BOARDERS 3 — 7.490
- CRASH BANDICOT 3 — 7.490
- FIFA '99 — 7.490
- NBA LIVE '99 — 7.490
- TOCA TOURING CAR 2 — 8.490
- TOMB RAIDER III — 8.490
- WILD ARMS — 7.490
- X-MEN VS. S. FIGHTER — 7.490













- ALLSTAR TENNIS '99 — 7.490
- ALUNDRA — 7.490
- B-MOVIE — 7.490
- BLASTO — 7.490
- BREATH OF FIRE III — 7.490
- BUST A GROOVE — 7.990
- C & C RETALIATION — 7.490
- COLIN McRAE — 8.490
- CONSTRUCTOR + memory card — 7.490
- DRAGON BALL FINAL BOUT — 7.990
- DUKE NUKEM TIME TO KILL — 8.490
- FORMULA 1 '98 — 7.990
- GRAN TURISMO — 7.990
- ISS '98 — 8.490
- KNOCKOUT KINGS '99 — 7.490
- LIBERO GRANDE — 7.490
- MEDIEVIL — 7.490
- MOTO RACER 2 — 7.490
- NASCAR '99 — 7.490
- O.D.T — 6.990
- PEQUEÑOS GUERREROS — 7.490
- POCKET FIGHTER — 7.490
- RESIDENT EVIL 2 — 8.490
- S.C.A.R.S. — 7.490
- SPYRO — 7.490
- TEKKEN 3 — 7.990
- TENCHU — 8.490
- TEST DRIVE 4X4 — 7.490
- TEST DRIVE 5 — 7.490
- TOMBI — 7.490

P L A T I N U M

REGALO AL COMPRAR HERCULES









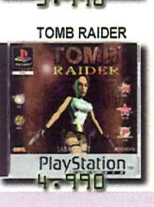


- ABE'S ODDYSEE — 3.990
- ALIEN TRILOGY — 3.990
- COMMAND & CONQUER — 3.990
- CROC — 3.990
- DOOM — 3.990
- DUKE NUKEM — 3.990
- FORSAKEN — 3.990
- GRAND THEFT AUTO — 4.990
- HERCULES + CD CASE — 3.990











- MICKEY'S WILD ADV. — 3.990
- MOTO RACER — 3.990
- RAYMAN — 3.490
- RESIDENT EVIL — 3.990
- SKULLMONKEYS — 3.990
- TOCA TOURING CAR — 4.990
- TOMB RAIDER — 4.990
- V-RALLY — 4.490
- WORMS — 3.990

GANADORES concurso MISSION IMPOSSIBLE

10 GANADORES PREMIADOS CON: RELOJ + MOCHILA + GORRA + CAMISETA

José Antonio Román Díaz	Tarragona
Víctor Manuel Medina Casaus	Sevilla
María del Mar López Alonso	Cádiz
Iñigo Horcajo Unanue	Guipuzcoa
José Ignacio Pérez Blázquez	Navarra
Víctor Blasco Lite	Zaragoza
Enrique López Rooney	Baleares
Raúl Gutiérrez Heredero	Madrid
Rubén García Ruiz de Alda	Alava
Fernando Fernández García	Pontevedra

10 GANADORES PREMIADOS CON: CHUBASQUERO + MOCHILA + GORRA + CAMISETA

Sergio Pavia Soto	ASturias
Lorenzo Melis Sureda	Baleares
Sergio Casado García	Madrid
ALberto Tercero Bernal	MAdrid
EkaitzMendiguren Olagüenaga	Alava
Francisco Gómez Pérez	Madrid
Raúl Jiménez Cembellín	Salamanca
David Sales Pardo	Valencia
Ricardo Alonso Navas	Madrid
Pablo Rodríguez Gómez	Orense

25 GANADORES PREMIADOS CON: MOCHILA + GORRA + CAMISETA

David Soriano Flores	Almería
María Antonia Pol Llompart	Baleares
Jesús Talavera Gómez	Madrid
Miguel Angel Cofrade Sanjuan	Ciudad Real
Rubén Ortiz Alvarez	Sevilla
José Antonio López Porras	Madrid
Víctor Asins GArcía	Valencia
Andrés González López	Lugo
Gonzalo Molina Sánchez-Mateos	Ciudad Real
José Pedro Aguilar Leo	Murcia
Francisco Javier Arce Arce	Barcelona
Jordi Sugrañes Gombau	Tarragona
Carlos Campo Estaun	Barcelona
Miguel Alonso Calzado	Madrid
Juan Carlos González Casanova	Málaga
David Hernández Valiente	Madrid
Pedro de la Dueña Vico	Madrid
Alexander Ibrahim Mora	Madrid
Inmaculada García Guiral	Cádiz
José Luis Domínguez Domínguez	Sevilla
Jesús García García	Madrid
Dario Cutillas Carrillo	Alicante
Antonio Jesús Maestre Cantarero	Sevilla
Antonio Gómez Durán	BArcelona
Moisés Aráez Ruiz	Murcia

25 GANADORES PREMIADOS CON: JUEGO N64 + GORRA + CAMISETA

Héctor Robles de Paz	León
José Luis López Muñoz	Ciudad Real
Alex Rivero Viejo	BArcelona
Manuel Navarro López	Madrid
Antonio Nacarino Domínguez	Madrid
David Carmona Castro	Sevilla
Enrique López Merino	Madrid
Gonzalo Jerez V.	Madrid
Jaime Ubeda Aura	Alicante
Manuel Ramos González	La Coruña
José Manuel García Vaillo	Salamanca
Francisco Pérez González	Málaga
Héctor Ortiz Lecanda	Cantabria
Daniel Gallardo	BArcelona
José Antonio Seoane Fernández	La Coruña
David Tornadijo Arce	León
Carlos Alberto Calleja Hernández	Palencia
Jorge Foche Fernández	Granada
Oriol Colomer March	Gerona
Nicolás Raez de la Cruz	Valencia
David Pantoja Morales	Sevilla
Sebastián GArcía Ferre	Tarragona
Ramón García Romeral	Toledo
Carlos Soriano Valdés	Madrid
Josep María Rodríguez	Barcelona

GANADORES concurso MEDIEVIL

30 GANADORES PREMIADOS CON: JUEGO MEDIEVIL PARA PSX + MEMORY CARD + BOLSA PARA PSX

Guillermo Portillo Guzmán	Cádiz
Miguel Atienzar Plaza	Albacete
Alberto Tocados López	MAdrid
Alejandro Molina Leyva	Granada
Jaume García-Barzanallana Fibla	Barcelona
Gregorio Cuezva Yurrebaso	Vizcaya
Josep Mª Bosch Bermusell	Barcelona
Benjamín Robles Sánchez	Palencia
Antonio García Sempere	Barcelona
Francisco José Jiménez Fernández	Sevilla
Ricard Abad García	Barcelona
David Hernández Pinar	Avila
Rafael Roncales Pérez	Navarra
Roberto Duarte Esteban	Madrid
Jorge Año Campos	Valencia
Fernando Gómez Marcos	Alava
Estela González López	MAdrid
Rubén Pozo Parrón	Burgos
Antonio Font Pérez	MAdrid
Gonzalo García García	Valladolid
Jonathan González Andreu	Guipúzcoa
José Miguel Picazo Cabañero	Albacete
Daniel Valderrama Losada	Madrid
Juan Antonio PAniza Pérez	Granada
José María Lechuga Rodríguez	Sevilla
Xarach Hernández Roncal	NAvarra
Eduardo Guimerá Gracia	Zaragoza
Fernando Pérez de León Vallecillo	Málaga
Carlos Brull Martí	TArragona
Angel Saldaña León	Sevilla

GANADORES concurso BLAZE

50 GANADORES PREMIADOS CON UN LLAVERO N64:

Rafael Colomina Cambres	Valencia
David Mancera Bravo	Málaga
Pilar Yebra Santamaría	Madrid
Enrique Santos Martínez	Valencia
Guillermo Robla VIcario	León
Sergio Serén Díaz	Asturias
Rubén García Fernández	Madrid
Daniel Jiménez Carrillo	Guadalajara
Eva Regina Cano Fortuna	Alicante
Angel Ojer Pung	Navarra
Mario Bartolomé Buil	Zaragoza
Ignacio Sauras Chacón	Madrid
Marian Pérez Jiménez	Madrid
Tomás Garrido Briz	Madrid
Javier Sanz Ortiz	Madrid
Alejandro Pozuelo Martínez	Madrid
José Antonio Tejedor González	Salamanca
Jesús Díaz-Cano Ruiz	Madrid
Angel M. Rodríguez Rodríguez	Huelva
Lucas Pérez Pintos	Orense
Francisco de la Calle Diz	Orense
Manuel Vidal Olivares Rodríguez	Madrid
Francisco José Ruiz Jiménez	Huelva
José Manuel Romero Cayero	Badajoz
José Angel Mora Córdoba	Albacete
Carlos Pérez Cárdenas	Madrid
Guillermo Romero Aguirre	Madrid
Vicente Lucendo Garrido	MAdrid
Pedro Miguel Vena Carballo	Madrid
Estefanía Díaz García	Cádiz
David Antonio Moreno Herrada	Cuenca
Cristian Martín Loriente	Madrid
David Luis Martín	Toledo
Miguel Angel Rosales Navarro	Granada
Juan Luis Alcón Egido	Cáceres
Miriam Llorente Clemente	Madrid
Raquel Pérez Martínez	Madrid
Israel Puerta Bayón	Valladolid
Andrés Acebes González	Madrid
Jesús De Marco Ojuel	Soria
Alvaro Gómez Martínez	Segovia
Yolanda Campillo Quereda	Alicante
Diego López Balboa	Madrid
Jorge Fernández Romero	Alicante
Asunción Muñoz	Madrid
Bartomeu Amengual Barceló	BAleares
Francisco Campoy Tafur	Sevilla
Miguel Gil Becerra	Guadalajara
Ramón Morera Ortega	Badajoz
Alvaro Andrés Benito	Madrid

25 GANADORES PREMIADOS CON UN MANDO HYPER PSX:

Alejandro Díaz Ruiz	Valencia
Jorge Tesa Betes	Huesca
Miguel Angel Mayoral Carabias	Cádiz
Raúl Rodríguez Santana	Las Palmas
Francisco M. González Calvete	La Coruña
Alejandro Carriedo Cayón	ASturias
Gabriel Olvera Gómez	Barcelona
David López Rubio	Toledo
Ricardo Veganzones Oliva	Valladolid
Rubén Ibeas Martín	Burgos
Justino Romero Cid	Toledo
Mario Aren Vale	Lugo
José Julio Guardeño Vegas	Málaga
Pedro Juan Castillo Timoner	Castellón
Miguel ANgel Gión López	Asturias
Iván De la Parte Menéndez	Asturias
Alejandro Ortega Rojas	Málaga
Iván Facal Fernández	GRanada
Roberto Espacios Calderón	MAdrid
Juan Alejandro de la Rosa Gil	Huelva
Raúl García Giraldo	Huelva
Pedro Portell Rueda	Gerona
Diego Suárez Acosta	Sevilla
José Luis Pacheco ALcalá	Madrid
Miguel Angel García Martín	Tarragona

25 GANADORES PREMIADOS CON UNA PISTOLA SCORPION PSX:

Javier Castilla Ruiz	Granada
Nacho Tobaruela Abarca	Granada
Pedro Beltrán Vélez	Badajoz
Iñigo Jiménez Serra	Madrid
Jesús Fernández Del Burgo	Cuenca
Alfredo De la Nuez Galván	Las Palmas
Angel Manuel Bravo Fernández	Palencia
Beatriz Manzano González	MAdrid
Tomás López Vidal	Madrid
Santiago Santafe San Agustín	Huesca
Miguel Vilageliú GArcía	Pontevedra
Marc Junyent Sala	Barcelona
Ana María Sánchez Guzmán	Barcelona
Javier Bermejo Cacharrón	Barcelona
Víctor Santiago Pizarro	Madrid
Ernesto Carlos Hurtado García	Málaga
Antonio Ariza Ballesteros	Granada
Diego Ruiz Aguado	Madrid
Iván García Jimeno	Madrid
Raúl Gavilán Torre	Córdoba
Jaime Aranda Serralbo	Córdoba
Fco. Javier Carrillo Rodríguez	Madrid
Nicanor MArtín Velázquez	Salamanca
Juan Manuel Benzo Jurado	Cádiz
Alberto Jiménez Fernández	Cádiz

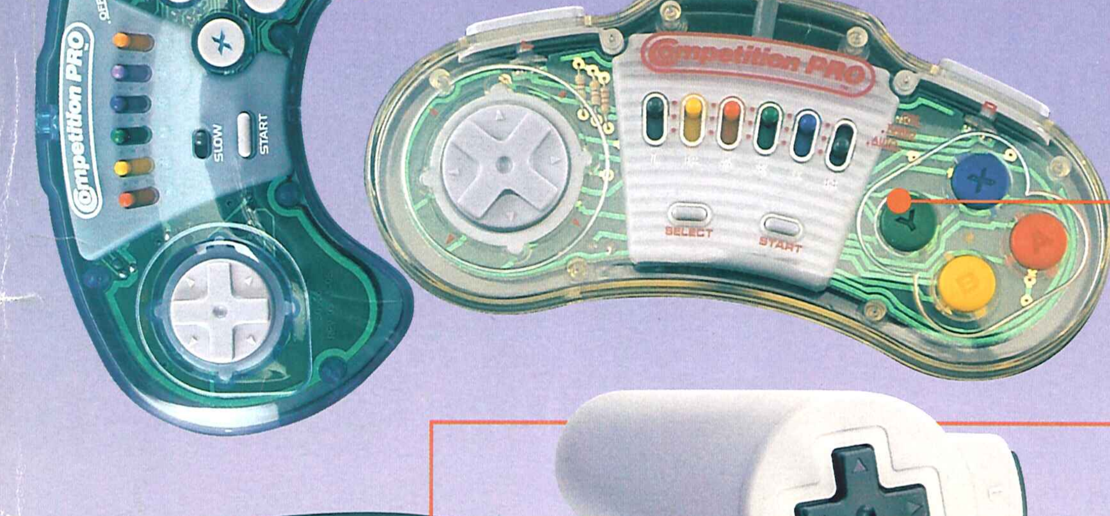
Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

Competition PRO

FUNSOFT

Los pads de Fun Soft y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.





- MEGADRIVE: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 ptas.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

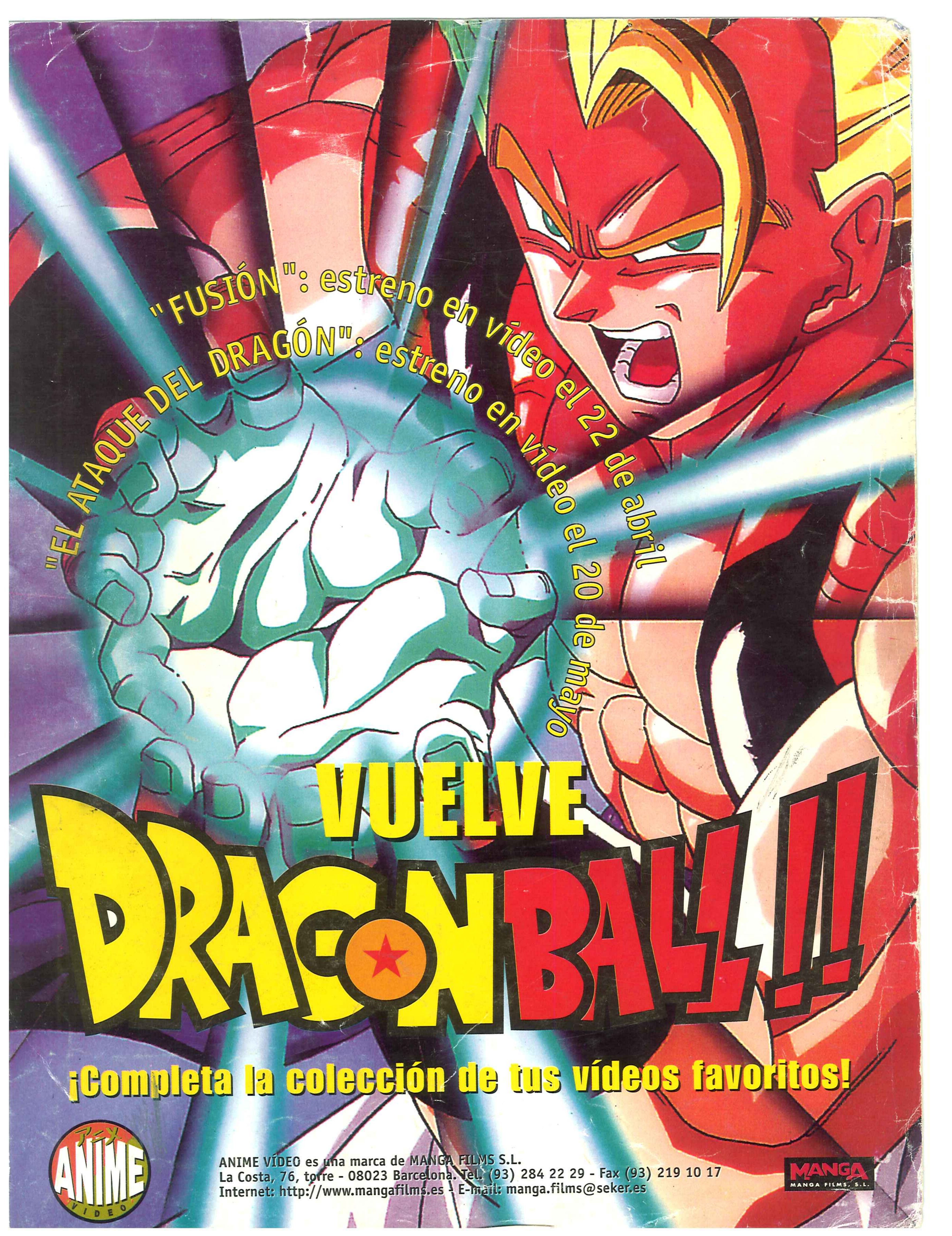
Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

4.740 Pesetas

(12 números x 395 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO


"FUSIÓN": estreno en vídeo el 22 de abril
"EL ATAQUE DEL DRAGÓN": estreno en vídeo el 20 de mayo
VUELVE
DRAGON BALL !!
¡Completa la colección de tus vídeos favoritos!
ANIME VIDEO
ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona. Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17
Internet: http://www.mangafilms.es - E-mail: manga.films@seker.es
MANGA
MANGA FILMS, S.L.